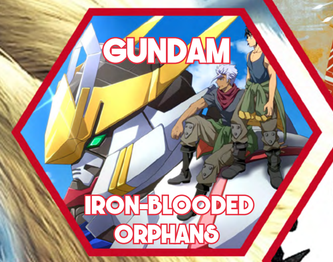
TOKYO DEFENDER

Edição nº14- Junho/Julho



CONTO: O GUERREIRO

A estreia de Duda Vila Nova nas página da TOKYO Defender

ENTREVISTA: GUILHERME DEI SVALDI

O chefão da Jambô deu as caras e falou sobre RPG e muito mais

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

Pokémon

EDIÇÃO Nº14 - JUNHO/JULHO • REVISTA BIMESTRAL PARA 3D&T ALPHA

TEMOS QUE PEGAR!

Em tempo de quarentena e isolamento social (espero que vocês tenham feito a sua parte!) é difícil reunir o pessoal para jogar aquele RPG. O mais engraçado é que a minha última partida presencial foi o último playtest da matéria de pokémon, que você pode conferir nessa edição, depois disso, apenas online. E não foi fácil, mas era necessário. Fico pensando aqui se uma pandemia desse tipo afetasse o mundo de pokémon, como as pessoas, e os pokémon, iriam reagir!?

Falei tanto assim de pokémon, porque nessa edição pude trazer matéria de duas franquias que eu gosto muito, a primeira é Pokémon, uma das minhas paixões que literalmente carrego comigo até hoje, a outra é uma das franquias mais influentes na minha vida, Gundam, mais especificamente Gundam Iron Blooded Orphans, uma das melhores séries da franquia de todos os tempos. Por fim eu trago uma entrevista muito especial com o CEO da maior editora de RPG do Brasil. Não sabem de quem estou falando? Corram lá na matéria para saberem. Mas se acham que essa edição é só com coisas minhas, achou errado otário! A equipe mais forte do mundo, Tokyo Defender, vem em peso nessa edição. Temos aqui a continuação de uma das melhores adaptações que já saíram na TD, Final Fantasy Tactics do inigualável Wellington Botelho. Se vocês gostaram da matéria de UFO Team da edição anterior, vão gostar da continuação da matéria. Se curtiram Glitch Techs ou Caçadores de Bugs, série animada que saiu na Netflix, confiram a adaptação e aproveitem que a Netflix lança a segunda temporada em Agosto. Como vocês perceberam essa edição está lotada de coisa boa. Entretanto, ainda temos espaço para outras matérias sensacionais, em especial uma matéria do querido Henrique "Morcegão", um cenário original que mescla bandas brasileiras com cultura indígena. Ficou curioso? Confere lá!

É isso aí pessoal, aproveitem essa edição incrível e temos que pegar! (menos a Covid!)

LÉO "KONDO" AGUIAR,
Que desistiu no meio da quarentena de pegar todos pokémon!

TOKYO DEFENDER

Editor
Eric Ellison de Barros

Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon" Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego" Santos
JV Teixeira
Léo "Kondo" Aguiar
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho

Revisor
1000ton Diogo

https://www.facebook.com/revistatokyodefender

https://www.instagram.com/revista_tokyodefender/

https://issuu.com/revistatokyodefender

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de vê-lo publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

6 **ERA SHOWA E O TOKUSATSU**
O que o Imperador do Japão e o Kamen Rider tem a ver?

14 **DESGARRADOS**
Prévia do mais novo livro de JV Teixeira.

16 **UFO TEAM: HERÓIS E VILÕES**
As fichas dos heróis e vilões atualizadas para 3D&T ALPHA

30 **UMBRA DOMINI**
A organização secreta a serviço do Vaticano

32 **ALDERANOS: OS ALIENS CINZENTOS**
Conheça mais dos homenzinhos cinzas, mas não seja abduzido!

38 **CONTO: O GUERREIRO**
A emoção de pilotar um robo gigante atravessa gerações.

46 **NHEENGÇARAS**
Tribos de índios que usam o poder do metal brasileiro!

68 **POKÊMON**
Se você quer ser um mestre e ser de todos o melhor!

88 **CAÇADORES DE BUGS**
Prontos para destruir os bugs nessa adaptação!

106 **GUNDAM IRON-BLOODED ORPHANS**
Pilote um robô gigante e defenda os seus ideais!

132 **ENTREVISTA: GUILHERME DEI SVALDI**
O chefão da Jambô dá as caras e fala sobre 3D&T e muito mais!

134 **FINAL FANTASY TACTICS**
NPCs e as regras para você jogar sua própria Guerra dos Leões!

3DôT Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são livros comercializados pela Jambô Editora.

APOIE O RPG NACIONAL!

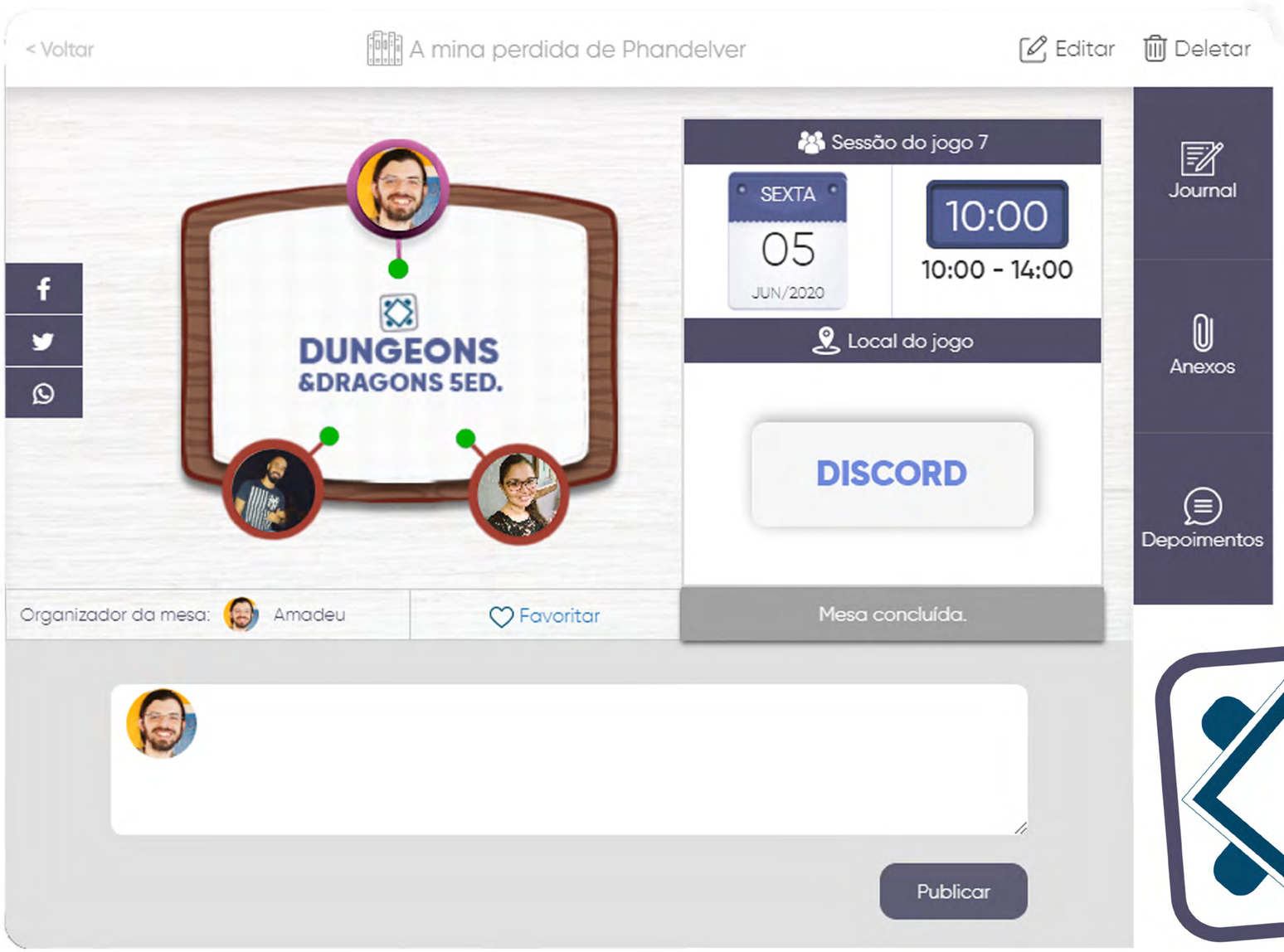
JAMBÔ
PARCEIROS 2020

www.jamboeditora.com.br

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?

ACESSE: WWW.TOKYODEFENDER.COM

A TOKYO DEFENDER TAMBÉM ESTÁ NO DUNGEONIST! NÃO DEIXEI DE BAIXAR AS EDIÇÕES PELO SITE!



CRIE SUA MESA FACILITE SEU JOGO

NA REDE SOCIAL DE QUEM CURTE RPG.

RPG DELIVERY.COM

Todo mundo joga.

ERA SHOWA E O TOKUSATSU

O período Showa (Shōwa jidai, literalmente “período iluminado de paz/harmonia”), ou Era Showa, é o período da história do Japão correspondente ao reinado do Imperador Showa, Hirohito, de 25 de dezembro de 1926 até 7 de janeiro de 1989. Dessa maneira, os períodos pré-1945 e pós-guerra possuíam estados completamente diferentes. O período Showa pré-1945 (1926-1945) refere-se ao Império do Japão, enquanto o período Showa pós-1945 (1945-1989) foi parte do Estado do Japão.

Ao falar da era Showa, remetemo-nos naturalmente ao imperador Hirohito – nome que usava quando vivo -, que teve o mais longo dos governos no Japão moderno. De 1926 até 1989, portanto, por 63 anos o Imperador Showa governou um país que passou por uma guerra mundial, a responsabilidade e o peso da derrota, inclusive experimentando os horrores da bomba atômica, seguida de um intenso trabalho para a recuperação do país. Após a guerra, o imperador, até então considerado uma divindade, descendente da Deusa Amaterasu, declara ser um homem de carne e osso.

Falando pelo rádio para todo o país a fim explicar a derrota, e mais tarde, caminhando pelos destroços e pedindo para que o povo tivesse esperança para reconstrução, ele assumiu a condição de um ser humano. Foi a primeira vez que a população japonesa ouviu ou viu seu líder de perto.

Todas as contradições do Japão estiveram presentes na era Showa. De nação bélica, o Japão se tornou um país pacífico, cujo espírito provém inclusive da cláusula de sua nova Constituição.

Quando o Imperador Showa recebeu o governo de seu antecessor Taisho, a crise estava instaurada. O malogro da democracia tinha criado condições para o fortalecimento de forças paralelas. Para piorar, o “crack” da Bolsa de Nova York em 1929 afetou a já debilitada economia japonesa. O desemprego chega a uma cifra assustadora: dois milhões de trabalhadores estavam fora das fábricas. Na zona rural, o preço dos produtos agrícolas chega ao ponto crítico. Em contrapartida, há o acúmulo de riqueza nas mãos dos capitalistas. Os partidos políticos estão ameaçados pela corrupção. Nesta instabilidade econômica e política nasce o germe do fascismo japonês. Trata-se de um sistema populista centralizador alicerçado na figura do imperador como o único caminho que poderá conduzir o Japão para o desenvolvimento.

Cada vez mais aumenta a influência dos militares diante do fracasso do sistema democrático. O incidente que vai reforçar a expansão imperialista japonesa, sob o comando dos militares, é o de Manchúria. A força japonesa estacionada naquela província desde 1919 provoca em 1931 uma explosão na Estrada de Ferro Sul Manchuriana, pertencente ao governo japonês. A culpa recai sobre os chineses e com isso surge o argumento necessário para justificar uma agressão militar. Assim se inicia o ataque a cidades chinesas pelo exército japonês.

Com a tomada do território, é declarada a independência da Manchúria, colocando como regente Pu Yi, o último imperador da dinastia Ching, deposto pela república. Este Estado, controlado pelos japoneses, é chamado Manchukuo (Nação Manchu).

A situação interna no Japão não é das melhores. Não há liberdade de expressão. Os líderes socialistas, operários e liberais desaparecem de cena. São condenados ao ostracismo ou desaparecem nos porões da repressão.

Devido às campanhas militares na China, a economia japonesa encontra-se dilapidada e o comércio exterior impedido de se expandir por pressão dos aliados. Foi quando os Estados Unidos resolveu dar o golpe fatal. O governo americano suspende em 1939 a venda de matérias-primas e demais insumos industriais para o Japão. O petróleo seria uma delas.

Nenhum acordo com o presidente Franklin Roosevelt foi possível. Do lado japonês, o endurecimento das posições se dá com o ministro da Guerra, o general Tojo Hideki, que ascende ao cargo de primeiro ministro. O general não queria mais acordo com os Estados Unidos, preferindo a opção pela guerra.

Ainda não tinha amanhecido no Havaí, em 07 de dezembro de 1941, quando a aviação japonesa atacou a base norte-americana de Pearl Harbor. Em seguida, declara guerra aos Estados Unidos e Inglaterra. Mas a entrada do Japão na guerra estava fadada ao fracasso. Já em 1942, os japoneses davam sinais de debilidade nas guerras do Pacífico.

Derrotado na guerra, o Japão precisa ser reconstruído e adaptado à modernidade. No entanto, teve que arcar com as dores que foram infligidas ao seu povo.

As forças aliadas ocuparam o Japão no ano de 1945, sob o comando do general Douglas Mac Arthur. O período da ocupação americana estabeleceu-se entre 1945 a 1951, que serviu como incentivo para o Japão retomar o caminho do desenvolvimento. Foram eliminadas as ideias bélico-imperialistas e restaurada a democracia. Uma década depois, o Japão mostrava sinais de recuperação, e daí surgiu à famosa expressão “Milagre japonês”.

Algumas décadas foram necessárias para colocar o Japão entre os países adiantados. Se no início os produtos japoneses eram considerados baratos e ruins até pelos próprios japoneses, em pouco tempo o país passou a ameaçar os Estados Unidos como segunda potência econômica. Assimilando bem os ensinamentos dos americanos quanto ao aumento de produtividade e melhoria de qualidade, os japoneses passaram a adotar métodos de trabalho que hoje são utilizados no mundo inteiro, que visam, principalmente, a eliminar o desperdício no processo industrial. Na área comercial, os japoneses ganharam dos americanos em muitos segmentos. Produtos japoneses invadiram as lojas dos Estados Unidos.

O grande desenvolvimento econômico do Japão provocou, a partir da década de 80, um movimento inverso de imigração, comparado àquele do início do século. Os nikkeis do Brasil, do Peru e dos demais países sul-americanos estão retornando ao Japão como mão de obra não especializada. São conhecidos como “Dekassegui”. Sonham retornarem ao Brasil após alguns anos de trabalho no Japão. Por isso, trabalham arduamente a fim de poupar o suficiente para montar um negócio próprio ou adquirir bens no Brasil. Isso nem sempre se realiza. Depois de retomarem ao Brasil, passado algum tempo, voltam ao Japão. E o ciclo volta a se repetir enquanto não conseguem garantir uma estabilidade financeira. A comunidade brasileira no Japão é grande e com isso muitas casas de espetáculos procuram programar shows de música brasileira, enquanto muitos supermercados oferecem comidas típicas. É a cultura brasileira chegando naquele país.

Em 1989, os japoneses choram a morte do Imperador Hirohito, que acompanhou os momentos mais difíceis do povo japonês. O imperador que assumiu a nova era, a de Heisei, Imperador Akihito, foi o primeiro a se casar com uma moça plebeia, a Imperatriz Michiko, e também foi o primeiro a criar seus filhos em sua própria casa.

Apesar de a aparência sempre discreta da Família Imperial ter se mantido a mesma, transformações estavam ocorrendo dentro da milenar tradição. O príncipe herdeiro, Naruhito, seguindo o exemplo do pai, também se casou com uma moça sem laços familiares com a nobreza.

Imperador Hirohito, também conhecido como Imperador Showa ou O Imperador Shōwa

A era Showa foi, com certeza, um período conturbado, no entanto, apesar das dificuldades, o país superou todos os obstáculos.

“O Japão é sinônimo de superação. O nível de reorganização do povo japonês é algo incrível, chegando ao extraordinário”, disse Francisco Handa, falecido escritor brasileiro de origem japonesa.

“Ser um japonês é como estar sempre pronto para recomeçar, seja um reinício de pós-guerra, de tragédias naturais, como os grandes terremotos, ou tragédias causadas por bombas nucleares, como em Hiroshima e Nagasaki. Uma nação resiliente por natureza, que aprendeu com grandes perdas a necessidade de recomeçar e superar.”

Fonte: ***Mundo Nipo Cultura Japonesa***

De 1953 até 1989, a cultura japonesa começou a abordar os malefícios da Segunda Guerra e da Era Atômica. Surgiram os monstros e os heróis gigantes, como Godzilla e Ultraman. Mas para o cenário Tokusatsu, a divisão das eras é marcada pelas duas maiores franquias, ambas de criações do gênio Shotaro Ishinomori a partir da década de 1970.

A franquia Kamen Rider teve início em 1971 com a série Kamen Rider, que foi derivada do mangá de mesmo nome. Inspirada no mangá Skull Man. O Skull Man original foi o primeiro anti-herói japonês, alguém que é capaz de sacrificar as vidas de inocentes para atingir seus objetivos. Esse aspecto sombrio é o que tornava Skull Man tão magnético e fascinante.

A série de televisão Kamen Rider nasceu do projeto de levar Skull Man para a TV, mas o argumento foi considerado muito macabro para as crianças da época e por isso a série sofreu algumas consideráveis modificações, na esperança de torná-la mais acessível. Porém, em muitos aspectos, Skull Man e Kamen Rider são personagens quase opostos. Após mais de 100 páginas escritas, executivos da TV japonesa pediram por tantas mudanças que Ishinomori teve que criar um novo personagem no lugar: Kamen Rider (Motoqueiro Mascarado em português). A série de TV estreou em 3 de abril de 1971 e o mangá em 1º de junho de 1972. Com o sucesso da série original (Kamen Rider, que durou 98 episódios), os produtores da Toei Company lançaram uma outra série nos mesmos moldes, Kamen Rider V3, que foi igualmente bem sucedida. A ótima aceitação acabou gerando uma franquia que é um gênero de sucesso no Japão. Tal como aconteceu com Ultraman, também produzido no Japão, Kamen Rider acabou por ter várias continuações.

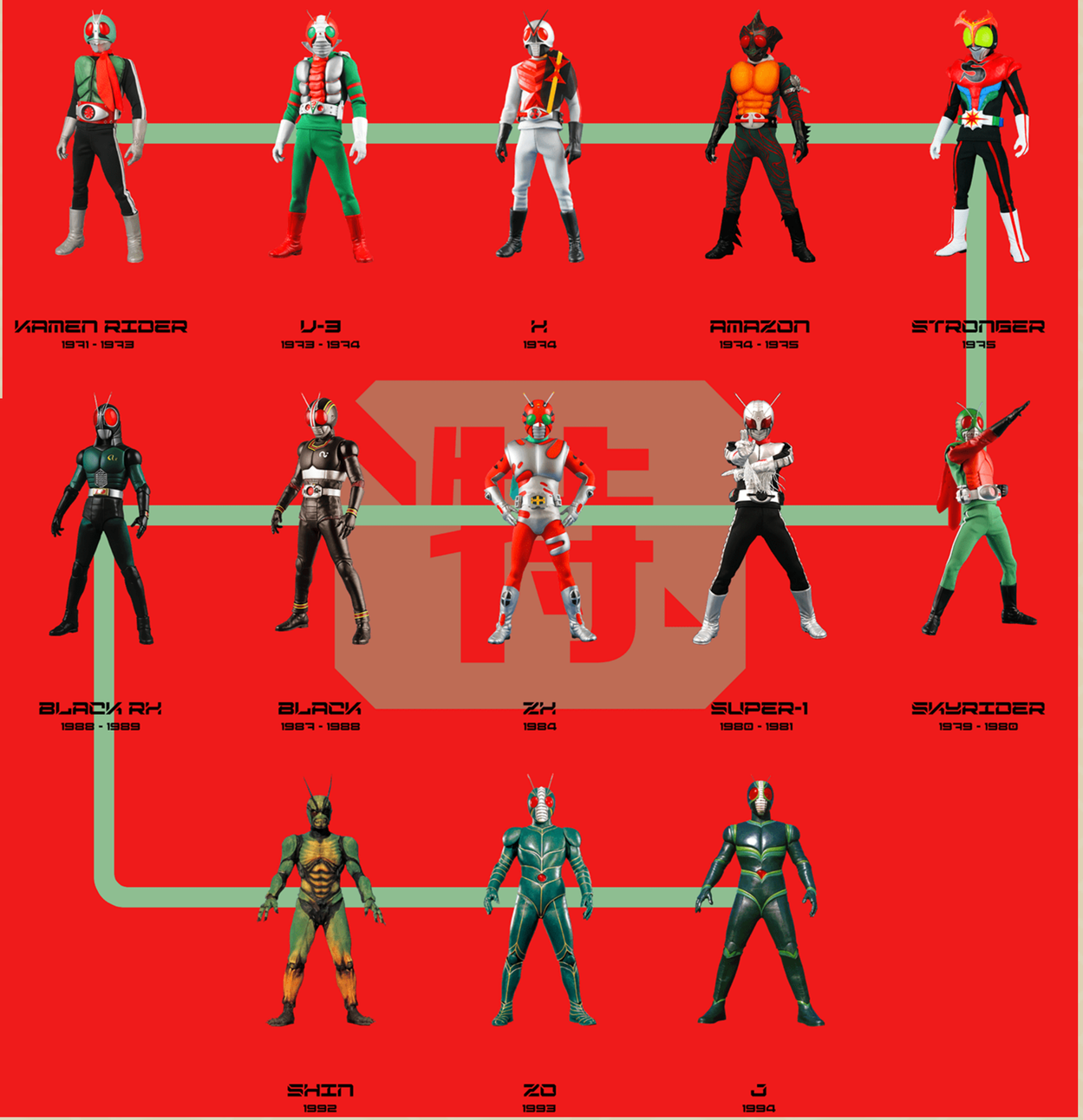
As histórias da Era Showa sempre mostravam um jovem capaz de se transformar em um herói ciborgue mutante (kaizo ningen) com visual baseado num inseto (geralmente num gafanhoto) que enfrenta alguma organização maligna que pretende dominar a Terra. A Shocker foi a primeira organização maligna, fundada após o término da Segunda Guerra Mundial pelos membros sobreviventes dos nazistas que juraram vingar o falecido Hitler e unificar o mundo sob um regime global totalitário. Juntos, eles fundaram uma sociedade secreta para atingir esses objetivos, que acabariam se transformando em uma organização terrorista internacional com filiais em todos os países.

LISTA DE KAMEN RIDERS DA ERA SHOWA:

- **Kamen Rider 1:** Takeshi Hongo é o Kamen Rider 1, o pioneiro que luta contra a organização Shocker.
- **Kamen Rider 2:** Hayato Ichimonji é o Kamen Rider 2. Ele fez dupla com Kamen Rider 1 na luta contra a Shocker.
- **Kamen Rider V3:** Shiro Kazami se torna o Kamen Rider V3 após passar por uma operação realizada pelos Kamen Riders 1 e 2 para enfrentar a organização Destron.
- **Riderman:** Jouji Yuuki foi transformado em Riderman para derrotar o Kamen Rider V3, mas acabou se aliando a ele na luta contra Destron.
- **Kamen Rider X:** Ryo Hayami é o Kamen Rider X e luta contra a organização GOD (Government of Darkness).
- **Kamen Rider Amazon:** Daisuke Yamamoto recebeu de um antigo sacerdote na floresta amazônica os poderes para se tornar Kamen Rider Amazon e combater o Império Geddon.
- **Kamen Rider Stronger:** Shigeru Jo é submetido a uma cirurgia para se tornar um super guerreiro de Black Satan. Porém, ao descobrir os reais planos da organização, ele se torna Kamen Rider Stronger e passa a combatê-los.
- **Skyrider:** Hiroshi Tsukuba é o Skyrider e recebeu seus poderes após passar por uma operação com a intenção de enfrentar o grupo maligno Neo-Shocker.
- **Kamen Rider Super 1:** Após passar por uma cirurgia que o habilite a sobreviver no espaço, Kazuya Oki se torna Kamen Rider Super 1 e passa a lutar contra o Reino Dogma.
- **Kamen Rider ZX:** Ryo Murasame é Kamen Rider ZX que, a princípio, lutou contra os Riders anteriores. Porém, logo recupera a memória e junta-se a eles para enfrentar o Império Baddan.
- **Kamen Rider Black:** Kotaro Minami foi capturado pelo Império Gorgom e submetido a uma cirurgia para se tornar seu imperador Black Sun. Porém, ele escapa antes de ter a sua memória apagada e passa a combatê-los sob a identidade de Kamen Rider Black.
- **Kamen Rider Black RX:** Kotaro Minami teve seus poderes renovados pelo Sol e se tornou Kamen Rider Black RX; passa a proteger o planeta do Império Crisis vindo do espaço.
- **Kamen Rider Shin:** Shin Kazamatsuri é submetido a um cirurgia pelo seu próprio pai, tornando-se capaz de se transformar num homem-gafanhoto, o Kamen Rider Shin. Ele, então, passa a enfrentar a organização criminosa O Sindicato.
- **Kamen Rider ZO:** Masaru Aso é o Kamen Rider ZO e desperta de seu sono para proteger o menino Hiroshi que é atacado pelo monstro Doras.
- **Kamen Rider J:** Kouji Segawa é Kamen Rider J que recebeu os poderes dos Espíritos da Terra para proteger o mundo da ameaça de três príncipes alienígenas.

FONTE: BLOG TOKU FORCE - ESPECIAL KAMEN RIDER 45 ANOS

ERA SHOWA E O TOKUSATSU



A franquia Super Sentai teve um início mais tardio e conflituoso. Após vários conceitos fracassados, Ishinomori e seu amigo e parceiro Toru Hirayama tiveram uma idéia combinando elementos da equipe de super-heróis do mangá "Cyborg 009", com a dinâmica e elementos de Kamen Rider. O show passou por muitos títulos, "Red 1", "Five Ranger", "Guts Ranger" e "Five-nin Ranger". Eventualmente, os conceitos da série eliminaram o sufixo "-nin" no título e alteraram a palavra em inglês "Five" para o equivalente japonês "Go", criando a palavra "GoRanger". Depois que os conceitos dos personagens foram reformulados, o programa finalmente ganhou o título apropriado, Himitsu Sentai Goranger. Quando foi ao ar na TV em 5 de abril de 1975, tornou-se outro dos muitos sucessos de Ishinomori, o que acabaria se tornando a franquia Super Sentai. Shouzou Uehara , um escritor notável por seu trabalho na franquia Ultraman e o principal escritor de O Retorno de Ultraman, foi escolhido como escritor principal da série, com um grupo de escritores convidados a escrever para esta série, incluindo Susumu Takaku e Hirohisa Soda , que em particular se destacaram trabalhando como escritor da Science Ninja Team Gatchaman, uma anime que foi visto como uma inspiração para a franquia.

As duas primeiras séries, Goranger e JAKQ, possuíam o conceito de Sentai (Esquadrão). Os cinco integrantes lutavam contra organizações malignas, utilizando de alta tecnologia e sob a responsabilidade de um mentor/patrono. A partir de Battle Fever J, Ishinomori abandona a Toei na parte criativa, e a série que era a segunda a ser produzida em parceria com a Marvel, passa a ser considerada como Super Sentai (Super Esquadrão), devido ao uso de um robô gigante.

ERA SHOWA E O TOKUSATSU

Com a queda de audiência em JAKQ, a Toei pediu que a série fosse mais voltada para o público infantil, o que foi a tendência na franquia, apesar de serem bem mais violentas que as séries das próximas eras.

LISTA DE SUPER SENTAIS DA ERA SHOWA:

· **Himitsu Sentai Goranger:** o tema abordado era Espionagem. Um grupo militar chamado EAGLE foi criada para combater o maligno exército da Cruz Negra, uma organização criminosa que visa corromper a raça humana, com o objetivo de dominar o planeta. Quando as 5 bases da EAGLE são destruídas, cinco sobreviventes (um de cada base) são reunidos em um quartel secreto do grupo.Para combater a Cruz Negra vestem as roupas especiais Goranger.

· **JAKQ Dengekitai:** o tema abordado era Cartas de Baralho. Uma organização chamada ISSIS, International Squadron Special of Investigation Scientific (Esquadrão Especial Internacional de Investigação Científica) é responsável pela captura de criminosos (liderados pelo terrorista Garra de Ferro). Eles reúnem quatro jovens (ciborgues) para formarem um grupo de batalha denominado JAKQ (Jack, Ace, King e Queen). O quinto membro dessa equipe teve que ser um líder combatente elegante denominado Big One.

· **Battle Fever J:** os temas abordados eram Países e Dança. Diane Martin, uma agente do FBI, recebeu a missão de perseguir um assassino, seguindo-o até o japão, onde obtém ajuda do ministério de defesa japonês,que tem como líder o General Karuma. Juntamente com o pai de Diane, o Karuma descobre que o tal assassino é membro da EGOS, um grupo secreto que tem como deus um demônio. O General então escolhe cinco oficiais para se tornarem os Battle Fevers (junto de Diane, que queria vingar o seu pai assassinado pelos EGOS). Cada membro tinha uma característica de luta, que aprenderam em seus respectivos países (na verdade eram passos de dança de cada país). Com o decorrer das histórias, Diane é seriamente ferida perdendo sangue. Sua amiga Maria teve que tomar o seu lugar, para que Diane descansasse nos EUA. Para piorar, Shiraishi é morto no cumprimento de sua missão (primeira morte trágica do gênero), e seu amigo Jin, vinga sua morte e toma seu lugar. Mas, apesar destas perdas, Battle Fever J triunfa no final.

· **Denshi Sentai Denziman:** o tema abordado era Tecnologia Espacial. Há muito tempo o maligno Clã Vader devasta uma estrela localizada nos arredores da Terra. Os nativos da estrela programaram uma Denji ilha para, eventualmente, aterrissar na Terra (esta fica 3000 anos inativa em nosso planeta até que um dia o Clã Vader volta a atacar). Para conter o inimigo, o computador da ilha Denji acorda o Denjidog IC (um cachorro mecânico que recebeu a função de encontrar cinco jovens que pudessem se tornar Denjiman e defender a terra contra o Clã Vader). Logo, nossos heróis partem para a batalha final contra o Clã Vader, que é destruído às custas de muitos esforços dos Denjiman e do sacrifício de Denzidog. Por fim, o corpo da Rainha Hedorian (líder do Clã Vader) vai parar no Polo Norte onde permanece adormecido no gelo até ser revivida por Black Magma (o Império inimigo da próxima série, Sun Vulcan).

· **Taiyou Sentai Sun Vulcan:** os temas abordados eram Exército e Animais. Os vilões (incluindo alguns inimigos de Denjiman) dessa vez surgiram nas profundezas do Polo Norte, o império Black Magma. Para conter os incêndios e inundações que nosso Planeta estava sofrendo, uma organização militar (EPDS) seleciona um grupo de elite capaz de derrotar o inimigo (três oficiais sendo, da aeronáutica, marinha e exército), subordinados a um comandante superior chamado Arashiyama. Logo, Oowashi (Vul Eagle, o Sun Vulcan Vermelho) decide deixar o grupo, pois ele decide fazer pesquisas espaciais para a NASA. Como seu substituto, Hiba é recrutado e muito bem recepcionado. O final desta série se dá com a viagem dos três heróis mais o seu comandante até o Polo Norte para resgatar Miki (filha do comandante). Uma batalha é travada entre nossos guerreiros e seus vilões, mas o império só é finalmente desfeito quando eles conseguem destruir Omnipotent God (o verdadeiro líder dos Black Magma). E quando isso ocorre, a base inimiga começa a explodir e nossos guerreiros fogem e em seguida se despedem.

· **Dai Sentai Goggle V:** os temas abordados eram Ginástica Rítmica e Civilizações Antigas. Nos últimos 20 anos o professor Hongo investigou secretamente e descobriu que no Castelo Wolf, situado na

ERA SHOWA E O TOKUSATSU

Alemanha, reuniam-se grupos misteriosos de cientistas de diversas partes do mundo. Tais cientistas, faziam parte do império maligno de Deathdark, que deseja a destruição e a discórdia no universo através de sua Ciência Maligna. O professor então reúne cinco jovens capacitados para vencê-los.

· **Kagaku Sentai Dynaman:** o tema abordado era Ciência. O Império Jyashinka, formado por seres anfíbios, invade a Terra, querendo conquistá-la. Sabendo disso, o Professor Kyuutarou trouxe ao seu "laboratório de invenções" cinco jovens cientistas, objetivando ajudá-los a encontrar seus sonhos. A eles o professor entregou super-poderes e armas para enfrentar Jyashinka.

· **Choudenshi Bioman:** os temas abordados eram Vida e Tecnologia. Há 500 anos houve uma disputa entre facções opostas na distante Bio Star. Um grupo pretendia manter o uso de sua avançada tecnologia para fins pacíficos e para a defesa dos povos mais fracos da Galáxia, enquanto outro defendia a criação de super armas para a dominação desses mesmos povos. A disputa tornou-se uma guerra e resultou na explosão de Bio Partículas que ficaram dentro de um Bio Robô congelado até o dia em que alguma facção do mal voltasse. Quando esta facção (New Império Gear) aparece, um robozinho chamado Peebo e o gigantesco Bio-Robô despertam de seu longo sono e iniciam a procura de defensores, cujo corpo seriam afetados pelas Bio Partículas, para se tornarem os heróis Bioman.

· **Dengeki Sentai Changeman:** os temas abordados eram Seres Mitológicos e Exército. Após uma liga estelar de monstros denominados Gozma chegarem a terra para colonizá-la, cinco oficiais do exército de Defensores da Terra são banhados pela Força Terrena e adquirem os poderes de animais len dários. Com um vasto arsenal e o poderoso Change-Robô eles lutam contra Gozma como Esquadrão Relâmpago.

· **Choushinsei Flashman:** os temas abordados eram Refração luminosa e rapto de crianças por extraterrestres. Em 1966, cinco bebês são raptados da Terra e levados aos confins do Universo por caçadores espaciais, mas acabaram sendo salvos pelo povo do Planeta Flash. Durante vinte anos os jovens viveram e treinaram no Planeta Flash e seus satélites, voltando para a Terra ao saberem que os vilões do cruzador Imperial Mess, está prestes a invadir o planeta. Usando uma nave e monitorados por um pequeno robô eles usam os poderes estelares para defender seu planeta natal.

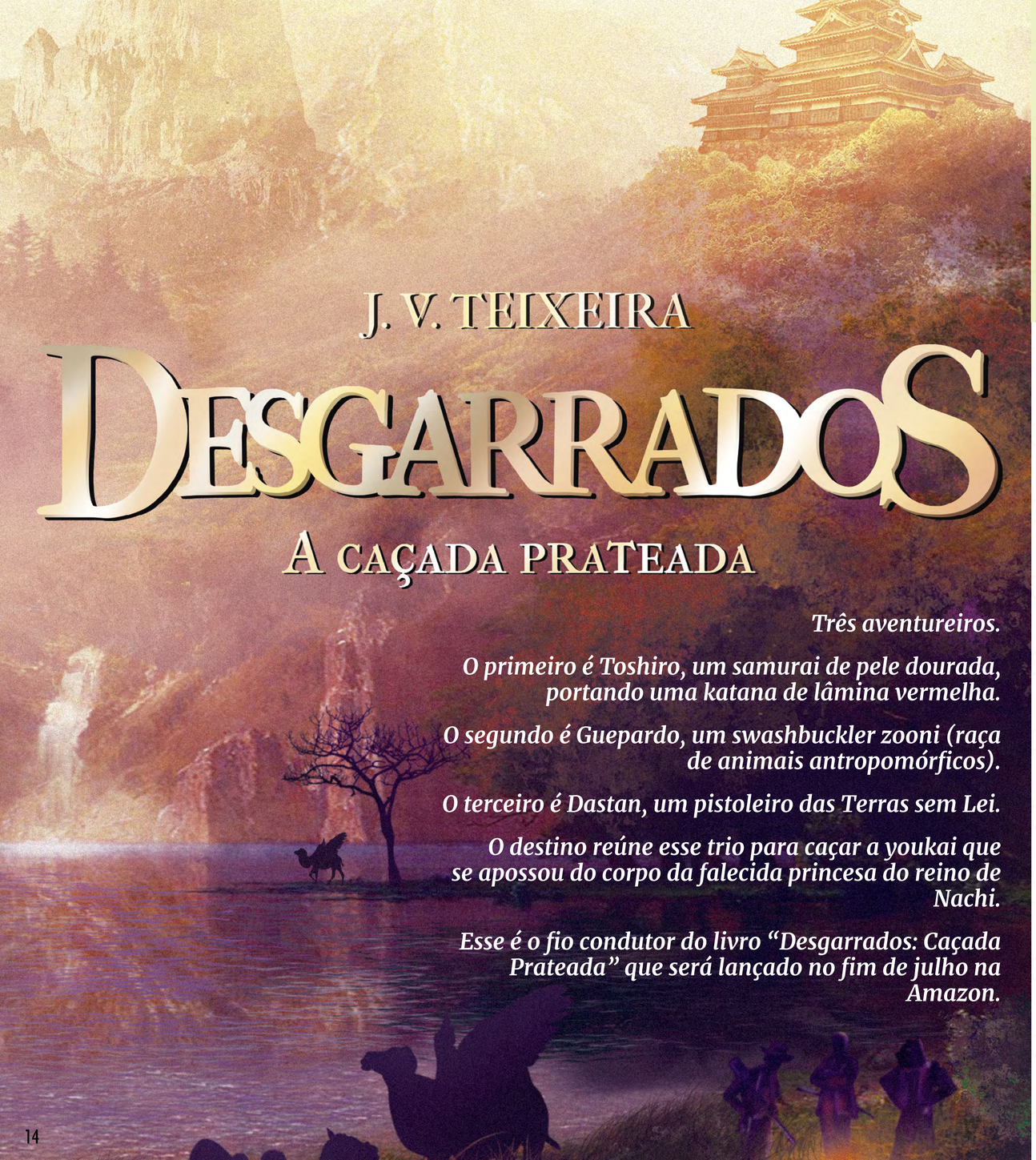
· **Hikari Sentai Maskman:** o tema abordado era Energia Espiritual. Sugata, um estudioso dos poderes da mente, descobre a existência do Império Subterrâneo Tube, uma força maligna que quer dominar a Terra. Diante de tal ameaça, Sugata reúne cinco jovens Maskman, cada um especializado em um estilo de artes marciais além de um gesto motor com as mãos. A série se baseia na seguinte frase: "*Uma misteriosa e inexplicável força se esconde por trás do nosso corpo. Quanto mais treinarmos nosso corpo, mais essa força infinita se manifestará*".

• **Chojuu Sentai Liveman:** os temas abordados eram Tecnologia e Animais. Numa academia de estudantes, três deles, Yusuke, Jou e Megumi desenvolvem um traje chamado Liveman e o testam em dois amigos. Porém, outros três alunos da academia resolvem se aliar á um império de gênios do mal, e estes os fazem matar os dois irmãos com os trajes. No dia da formatura, os gênios do império Volt aparecem e destroem toda a academia. Os três estudantes que desenvolveram os trajes Liveman os pegam e passam a usá-los para defender o planeta de Volt. Com o passar da série, Volt fica mais forte, trazendo graves problemas aos Liveman. É então que os irmãos caçulas dos dois estudantes mortos no início da série retornam para vingá-los, e completam o esquadrão das super feras.

Fonte: Super Sentai Fandom

WELLINGTON BOTELHO

つづく



Três aventureiros.

O primeiro é Toshiro, um samurai de pele dourada, portando uma katana de lâmina vermelha.

O segundo é Guepardo, um swashbuckler zooni (raça de animais antropomórficos).

O terceiro é Dastan, um pistoleiro das Terras sem Lei.

O destino reúne esse trio para caçar a youkai que se apossou do corpo da falecida princesa do reino de Nachi.

Esse é o fio condutor do livro "Desgarrados: Caçada Prateada" que será lançado no fim de julho na Amazon.

Para escrever o livro eu busquei inspiração em diversas narrativas que eu gosto, como filmes de samurai, histórias de velho oeste, aventuras de capa e espada, jogos de zumbi, animes e muito mais, então espere encontrar um pouco de tudo em meio a uma narrativa com grandes cenas de ação.

Para mais informações, confira as prévias disponibilizadas no instagram ***@autorjvteixeira*** e leia agora o prólogo do livro:

O servo depositou o corpo da princesa Tomoyo com o máximo de cuidado no barco ornado com flores e caminhou até os dois tronos de madeira na areia. Em um deles, a Imperatriz não conseguia conter as lágrimas, enquanto, no outro, o Imperador se mantinha impassível, ainda que com o semblante abatido.

— Está na hora, meu senhor — disse o servo, antes de pegar uma tocha.

— Não! — brandiu o Imperador, assustando alguns dos presentes que choravam pela despedida. — Eu farei isso. É a minha filha.

O Imperador tomou o objeto em mãos e caminhou devagar, até enfim contemplar o cadáver da princesa. A tocha foi jogada no barco e, antes do fogo se alastrar, a embarcação foi empurrada em direção ao mar, enquanto as lamúrias dos presentes aumentavam.

O céu nublado começou a despejar suas gotas, molhando a todos na praia, por isso ninguém notou que o Imperador Tonitawa também chorava.

"Por que, meus Deuses, por quê? A gente não merecia isso!", pensou a Imperatriz Minamina. "Primeiro o nosso filho durante a guerra, agora a nossa filha." O choro aumentou. "Pais não deveriam viver para ver seus filhos mortos."

O barco ganhava o mar quando as parcas gostas de chuva se transformaram em uma tempestade. Relâmpagos e trovões dominaram os céus; a ventania era forte. Raios atingiram o oceano repetidas vezes, deixando os presentes inquietos, alguns em desespero, até que um último raio desceu, acertando o barco.

Então a chuva parou.

O céu clareou.

A tensão tomou conta.

Os gritos cessaram.

Até alguém apontar para o mar e brandir:

— Pelos deuses! A princesa!

De pé, no barco em chamas, com o robe branco chamuscado pelo fogo, estava a princesa Tomoyo. Ela olhou na direção da praia e mergulhou, nadando no sentido oposto.

Apesar da idade, a visão do Imperador ainda era boa; ele tinha certeza que a pele da princesa estava prateada.

—*Youkai*! — disse a Imperatriz, tapando a boca com a mão que insistia em tremer.

HERÓIS E VILÕES

Este capítulo apresenta os principais heróis e vilões (embora nem sempre seja fácil saber a diferença...) do universo de U.F.O. Team. Muitos deles podem ser usados por jogadores, dependendo da autorização do Mestre e da pontuação dos personagens. Mas é mais provável que o Mestre decida usá-los como NPC's, atuando como aliados ou inimigos dos aventureiros.

Todos estes personagens usam as regras apresentadas no Manual 3D&T Alpha e Manual Megacity e alguns deles utilizam as novas Vantagens e Desvantagens vistas no Manual do Defensor.

Capitão Ninja

Oficial da Força Aérea dos Estados Unidos, seu nome verdadeiro e seu passado estão entre os segredos mais protegidos do Pentágono. O Capitão Ninja recebeu esse codinome devido a seu intenso treinamento em artes marciais - e também porque conserva o rosto coberto por uma máscara negra.

Não é um ninja de verdade. Bem, provavelmente não...

Seus trajes são bem característicos, combinando peças de vestuário ninja com camuflagem militar. Sempre usa boné, variando desde a costumeira peça camuflada a bonés de baseball.

Na maior parte do tempo o Capitão Ninja parece um brincalhão despreocupado e irresponsável,

mas após algum tempo de convivência, contudo, é fácil notar seu lado depressivo: ele se sente responsável pelas pessoas mantidas como cobaias no NORAD, vítimas de experiências, e é atacado pela culpa quando as coisas saem errado. Além disso, o Capitão é conhecido por sobreviver a quase tudo - mas o mesmo não pode ser dito sobre as pessoas que ele tenta proteger. Já perdeu muitos amigos e pessoas amadas para as criaturas alienígenas que enfrenta.

O Capitão é líder da divisão U.F.O. Team. Sua posição no NORAD é polêmica: ele quebra regras, desobedece ordens e muitas vezes age contra os interesses do comando - mas a Força Aérea pouco pode fazer contra ele, pois o Capitão guarda consigo segredos capazes de arruinar a carreira de metade dos oficiais do Pentágono. De qualquer forma, apesar de seus métodos exóticos, ele é um oficial eficiente e cumpre suas missões. O Pentágono prefere deixá-lo em paz, e o comando do NORAD que se vire.

Recentemente o Capitão Ninja conheceu Sensei, uma humana no comando de um grupo de jovens metalianos. Ainda não sabe se ela é amiga ou inimiga, mas sempre que os dois se encontram uma luta começa.

Capitão Ninja - 43 Ningen

F3, H3, R5, A2, PdF3; 35 PVs, 25 PMs

Tipos de Dano: Força (corte), PdF (perfuração)

Kits: Ninja Moderno (Completo), Oficial (Completo), U.F.O. Team (Completo).

Vantagens: Adaptador, Contatos, Duro de Matar, Equipamento (um par de espadas katana com vibro lâminas de monofilamento), Patrono (NORAD), Poderes Legais, Vigoroso

Perícias e Especializações: Crime, Investigação, Sobrevivência

Desvantagens: Insano (Complexo de Culpa), Má Fama

Descrição do Equipamento: F3, Ataque Especial Penetrante e Perigoso, Munição Limitada.

Custo: 7 pontos de equipamento.

Uso: 15 usos.

Killbyte

Tatjana Bennet era apenas uma estudante colegial. guitarrista e vocalista de uma pequena banda de Rock nas horas vagas. Um dia, atacada durante um show em uma danceteria, contraiu o câncer vampírico. Dominada pela sede de sangue, não

UFO TEAM ALPHA

foi capaz de refrear os impulsos que a dominaram. Suas primeiras vítimas foram os amigos da banda, no camarim. Baleada por policiais, foi parar em um necrotério.

Ali foi descoberta pelo Capitão Ninja e levada à base do NORAD, sob o pretexto de que "uma cura seria pesquisada". A verdade é que está sendo treinada como agente da unidade especial U.F.O. Team.

Embora mostre modos alegres e descontraídos, Tatjana ainda não consegue aceitar que nunca terá uma vida normal. São constantes suas tentativas de fuga, sempre buscando abandonar o U.F.O. Team - e sempre sendo detida, pois sua doença é perigosa demais para arriscar uma epidemia. A amizade recente com a doutora Abigail Days tem ajudado a reduzir sua frustração.

Killbyte tem pele branca e uma grande mancha rosada no rosto, atravessando o olho. Gosta de brincos, "piercings" e camisetas com bichinhos. Costuma chamar o Capitão Ninja de "Captain".

Killbite - 11 Ningen

F3, H2, R3, A0, PdF0; 15 PVs, 15 PMs

Tipos de Dano: Força (esmagamento), PdF (não possui).

Kit: Jovem Prodígio (Encantar), U.F.O. Team (Ataque Direto).

Vantagens: Vampira, Patrono (NORAD)

Perícias e Especializações: Computação, Guitarra, Pilotagem (moto).

Desvantagens: Dependência (Sangue Humano), Devoção (Escapar do NORAD).

Ogresa

Pequena e franzina, a nova iorquina Melissa Williams teve uma infância difícil - sempre surrada pelo irmão mais velho e pelo pai divorciado. Uma combinação de carência e desejo de ser forte acabaram atraindo-a para uma carreira pouco comum: a luta-livre.Mas Melissa não tinha os atributos físicos necessários. Não importava o quanto treinasse, continuava pequena e fracote. Um dia, no auge da depressão, recebeu da Força Aérea uma proposta para participar de uma experiência - um processo chamado "metalização", a saturação do organismo com metais para aumentar sua força e resistência. Ela aceitou sem pensar duas vezes.

Durante as semanas seguintes, começou a frequentar laboratórios militares. Os resultados vieram rápido. Ela crescia quase dois centímetros por dia, e em duas semanas já levantava mais peso que um recordista olímpico. No final do processo, Melissa media exatos 2m de altura, pesava 260 quilos, tinha cabelos prateados, olhos de cor metálica e podia erguer cinco toneladas!

Infelizmente, nem toda a verdade havia sido revelada para Melissa. Ela não recebeu apenas um "fortificante metálico"; seu próprio DNA foi alterado, combinado com características de uma raça alienígena. Quando começou a ser assombrada por sonhos e visões envolvendo monstros insetóides, Melissa descobriu que algo estava errado. Mas era tarde.

Hoje Melissa é uma meio-metaliana. Está afastada das lutas para sempre, mas ainda gosta de usar trajes de luta-livre e o nome artístico que havia inventado para si mesma, "Ogresa". Ela faz parte do U.F.O. Team. Enquanto usa seu poder a serviço da Força Aérea, precisa lidar com lembranças de uma vida distantes, em um planeta distante... e lembranças de um monstro que a persegue.

Ogresa - 18 Ningen

F4, H3, R4, A4, PdF0; 15PVs, 15PMs.

Tipos de Dano: Força (esmagamento), PdF (não possui)

Kit: Luchador (Completo), Supersoldado (Tanque de Carne), U.F.O. Team (Ataque Direto, Golpe Incapacitante).

Vantagens: Armadura Extra (Esmagamento), Inimigo (Saqueador), Meio-Metaliana, Patrono (NORAD), Vigoroso

Perícias e Especializações: Não Possui

Desvantagens: Assombrada, Código de Combate, Procurada (Saqueador)

Nota: No caso específico de Ogresa, caso role um 5 ou 6 no dado, o próprio Saqueador aparece para atacá-la.

Gladiadora

A vida da cirurgiã Abigail Days era normal. Casada, mãe de dois filhos, clinicava em um hospital de Colorado Springs. Certa tarde, durante uma emergência, foi atacada por uma jovem vítima de vampirismo chamada Tatjana Bennet; sob suspeita de contágio, foi levada para a base subterrânea do NORAD - onde teve contato com uma bioarmadura simbionte. Tornou-se portadora da espécie Arthroderma gladius, e mantida na base para fins de pesquisa.

Desde o início da simbiose, Abigail vem enfrentando problemas de dupla personalidade. Normalmente cheia de paz e bondade, de um momento para outro torna-se sedutora e um tanto cruel. As mudanças não ocorrem apenas durante a ativação da bioarmadura - mesmo em sua forma humana ela experimenta tais desdobramentos. Sua face sádica às vezes deseja castigar o Capitão Ninja, aquele que ela acredita ser responsável por sua desgraça.Faz tudo para tentar descobrir sobre seu

passado.

Por outro lado, seu lado materno a levou gostar da jovem Tatjana; ela aparenta quase a mesma idade da filha mais velha de Abigail.

O marido e filhos de Abigail foram noticiados pela Força Aérea de que ela morreu em um acidente. Ela sente saudades de casa, mas a esposa e mãe que sempre foi não existem mais. Ainda não sabe ao certo que tipo de criatura tornou-se, e não pretende expor sua família ao perigo até descobrir se é seguro.

Abigail Days - 15 Ningen

F1/3, H3/4, R2, A1/3, PdF0; 10PVs, 10PMs.

Tipos de Dano: Força (esmagamento), PdF (não possui)

Kit: Médico (Medicina Superior, Tratamento), U.F.O. Team (Golpe Incapacitante).

Vantagens: Aliado (Metaliano), Aparência Deslumbrante, Bioarmadura: Arthroderma Gladius (F+2, H+1, A+2, Ataque Especial Perigoso), Patrono (NORAD)

Perícias e Especializações: Medicina

Desvantagens: Devoção (Encontrar uma cura para si mesma e rever sua família), Insano: Dupla Personalidade (Gladiadora), Protegida Indefesa: Killbite

Gladiadora - 20 Ningen

F1/3, H3/4, R2, A1/3, PdF0; 10PVs 10PMs.

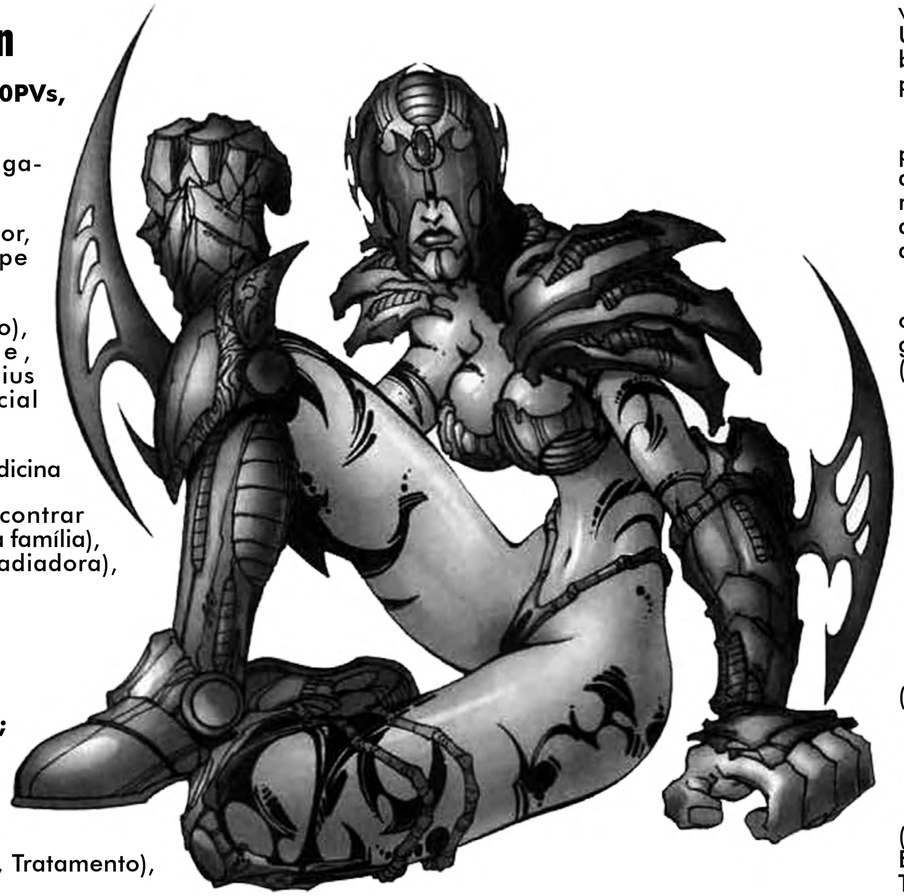
Tipos de Dano: Força (corte e perfuração), PdF (não possui).

Kit: Médico (Medicina Superior, Tratamento), U.F.O. Team (Golpe Incapacitante), Femme Fatale (Ataque Furtivo, Encantar)

Vantagens: Aliado (Metaliano), Aparência Deslumbrante, Bioarmadura: Arthroderma Gladius (F+2, H+1, A+2, Ataque Especial Perigoso), Patrono (NORAD).

Perícias e Especializações: Medicina, Sedução.

Desvantagens: Insano: Dupla Personalidade (Abigail Days), Protegido Indefeso (Killbyte).



UFO TEAM ALPHA

Deadly Eye

Conhecido no submundo por sua pontaria sobrenatural, o caçador de recompensas Jeffrey Willinquist era famoso por ser capaz de tiros perfeitos mesmo na escuridão, neblina, através de portas ou paredes.

Fazia serviços ocasionais para o Tio Sam, cuidando para que segredos extraterrestres não caíssem em mãos erradas

Certa vez, contratado para perseguir um metaliano acuado, descobriu da pior maneira que os disparos de suas pistolas laser eram refletidos de volta: como resultado, perdeu a vista esquerda. Uma vez que seu corpo não produz clones e também rejeita implantes cibernéticos, nunca foi possível para Jeffrey recuperar o olho arruinado.

Ao contrário do que se esperava, contudo, a perda do olho não prejudicou em nada a pontaria de Jeffrey. Ele possui uma forma limitada de clarividência - ele consegue ver na escuridão total, detectar coisas invisíveis e parece ter "olhos atrás da cabeça".

Jeffrey não é um prisioneiro do NORAD, como outros membros do U.F.O. Team. Ele faz parte do grupo por razões pessoais, que recusa-se a revelar (embora muitos acreditem que ele deseje vingança contra os metalianos). Para evitar perguntas insistentes, ele finge ser amnésico. Jeffrey é fumante, usa ternos elegantes e confortáveis, e não perde uma chance de criticar as roupas exóticas de seus colegas.

Deadly Eye - 19 Nigen

F1, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs 10 PMs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Perfuração)

Kit: Mestre das Armas (Arma Favorita, Tiro Longo), U.F.O. Team (Plano de Ação).

Vantagens: Adaptador, Contatos, Equipamento (Pistola Calibre .50), Patrono (NORAD), Sentidos Especiais (Radar, Visão de Raio-X e Ver o Invisível), Tiro Múltiplo

Perícias e Especializações: Investigação

Desvantagens: Insano (Paranóico), Má Fama (Ex-assassino de aluguel), Segredo I.

Descrição do Equipamento (Pistola Calibre .50): Pistola de alto calibre, feita para ultrapassar a blindagem pesada de robôs. PdF2 (perfuração); Ataque Especial (penetrante); Munição Limitada.

Custo: 4 pontos de equipamento.

Uso: 10 usos.

Brightsword

O pequeno Alex Smith nem sempre teve cabelos prateados e olhos azuis-cobalto. Ele era uma criança normal, filho de um brilhante cientista militar - o professor Alan Smith, criador do processo de metalização.

Pressionado por seus superiores, o professor testou o processo no próprio filho: ainda com sete anos, Alex tornou-se o primeiro meio-metaliano do mundo. Infelizmente, seu pai não viveu para ver os resultados de sua pesquisa; o professor foi morto mais tarde por alienígenas.

Acolhido pela Força Aérea, Alex cresceu três vezes mais forte e cem quilos mais pesado que um terrestre normal. Mais tarde descobriu que foi vítima de um processo ainda em fase de testes, manifestando numerosos efeitos colaterais: o material genético utilizado para análise pertencia à um metaliano especial, capaz de emitir cargas elétricas. Assim, além dos efeitos normais, Alex também era capaz de projetar faíscas medindo até 1 m - que ele passou a chamar de "espadas elétricas". Com a morte do professor Alan, não foi possível para a Força Aérea reproduzir as habilidades exclusivas de Alex em outros meio-metalianos. Anos mais tarde, já adolescente, Alex entendeu sua condição de cobaia e tentou fugir. Capturado pelo NORAD, precisou decidir entre juntar-se à divisão U.F.O. Team ou ser perseguido pelo resto da vida.

Escolheu a segunda opção: com um pequeno grupo de outros prisioneiros, fugiu do NORAD e hoje percorre o país disposto a exterminar as criaturas que mataram seu pai.

Brightsword - 27 Ningen

F3, H2, R3, A5, PdF0; 21PVs 15PVs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Não Possui)

Kit: Supersoldado (Objetivo Ferrenho e Tanque de Carne)

Vantagens: Aliada (Peçonha), Armadura Extra (Força e PdF), Inimigo (NORAD), Meio-Metaliano, Equipamento (Visor Especial), Toque de Energia (Elétrico), Vigoroso

Descrição do Equipamento: A2, Sentidos Especiais (Ver o Invisível, Infravisão, Visão de Raio-X), Munição Limitada

Custo: 3 pontos de Equipamento

Perícias e Especializações: Não Possui

Desvantagens: Devoção (matar metalianos), Procurado (NORAD), Protegido Indefeso (Technomancer).

Peçonha/Veneno

O nome das duas "metades" dessa misteriosa ex-prisioneira do NORAD foi dado por um dos guardas responsáveis por sua segurança.

A memória mais antiga das duas personalidades desta jovem é acordar e ver o rosto de Anne Greenwood, a comandante do NORAD até tempos recentes. Possivelmente a Coronel Greenwood era a única pessoa que conhecia o segredo de sua origem, um segredo que ela levou para o túmulo. Nem Peçonha, nem Veneno tem qualquer ideia de quais sejam suas origens, seus verdadeiros nomes ou mesmo se o corpo que dividem é realmente humano - uma vez que consegue produzir uma nuvem de feromônios capaz de atacar o sistema nervoso da vítima, envenenando e paralisando-a.

Quando fugiu do NORAD, Peçonha/Veneno permaneceu com os Rogue Hunters para descobrir sobre seu passado. A pacífica Peçonha acabou se apaixonando por Brightsword - gerando um ódio tremendo em Veneno, que faz tudo para irritar Alex quando está no comando do corpo.

Peçonha - 07 Ningen

F0, H3, R4, A1, PdF0; 20PMs 20PVs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Não Possui).

Kit: Não Possui.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aliado (Brightsword), Inimigo (NORAD), Implemento (Paralisia).

Perícias e Especializações: Não Possui.

Desvantagens: Amnésia 1, Inculta (porém, consegue se comunicar com outras pessoas), Insano (Caridoso, Dupla Personalidade (Veneno)), Procurada (NORAD).

Veneno - 07 Ningen

F0, H3, R4, A1, PdF0; 20PMs, 20 PVs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Não Possui)

Kit: Não Possui

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aliado (Brightsword), Inimigo (NORAD), Implemento (Paralisia)

Perícias e Especializações: Não Possui

Desvantagens: Amnésia, Inculta (porém, consegue se comunicar com outras pessoas), Insana (Dupla Personalidade (Peçonha), Sanguinária), Procurada (NORAD).

UFO TEAM ALPHA

Diamantina

Amanda Jones foi uma verdadeira heroína para seu país. Ginasta olímpica fenomenal, recebeu quatro medalhas de ouro e nota 10 em todas as suas apresentações, repetindo os feitos da tia-avó Nadia Comaneci, que fez o mesmo em Montreal, 1976.

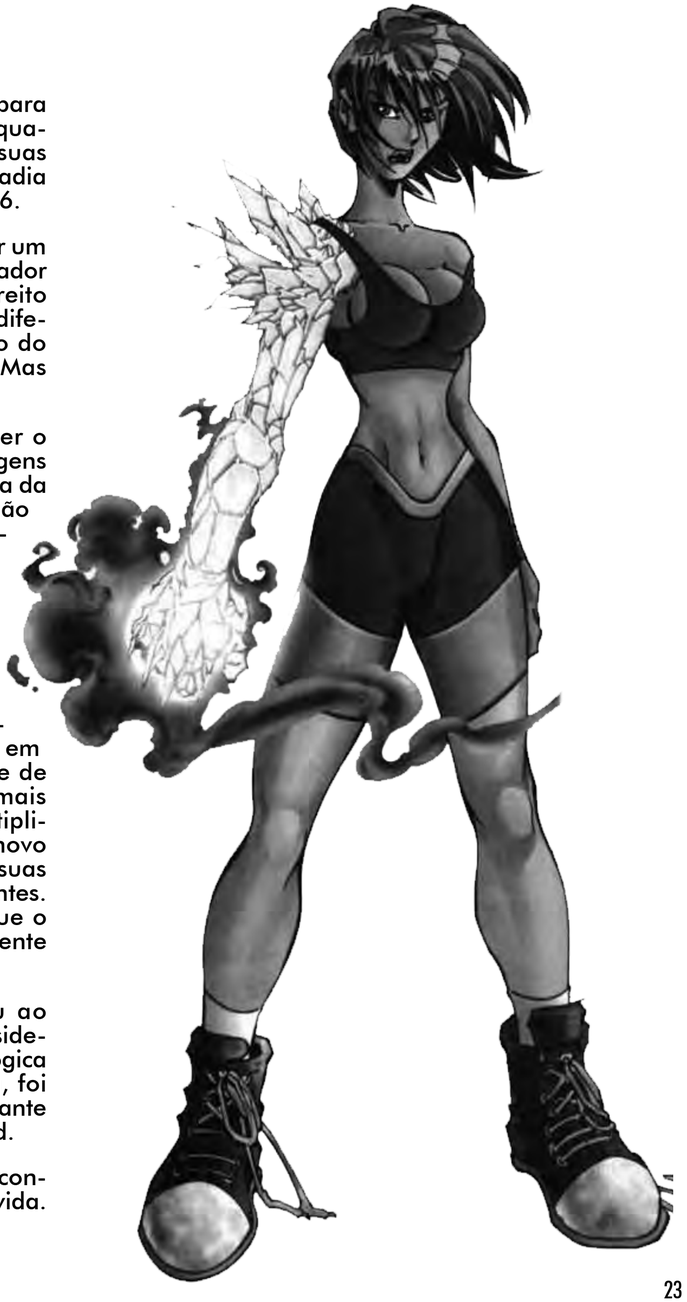
Infelizmente, sua carreira foi interrompida por um acidente de carro - fatal para seus pais, e devastador para ela: teve os olhos perfurados, o braço direito decepado, e a perna quebrada em sete pontos diferentes. Naquele instante, a iminente explosão do tanque de gasolina traria o alívio da morte. Mas alguém não quis assim.

Os olhos cegos de Amanda não podiam ver o grande alienígena metálico que rasgou as ferragens feito papel, ignorando as chamas e protegendo-a da explosão com seu corpo maciço. Um toque da mão de três dedos queimou a ferida no braço, impedindo a jovem de morrer por perda de sangue.

Resgatada por paramédicos que responderam a uma chamada anônima de rádio, Amanda levou alguns meses para se recuperar... e surpreender os médicos. Aparentemente, quando o alienígena tocou o ferimento, contaminou Amanda com uma forma de vida microscópica que normalmente vive em seres baseados em silício. Em contato com tecido humano, à base de carbono, começou a se organizar na forma mais resistente desse elemento: o diamante. A multiplicação desses microrganismos fez crescer um novo braço cristalino, restaurou seus olhos e curou suas pernas, fazendo-as ainda mais fortes do que antes. O mais fantástico, entretanto, foi descobrir que o novo braço de cristal pode absorver a luz ambiente e concentrá-la em um raio laser.

Essa recuperação milagrosa não chegou ao conhecimento do público, pois Amanda foi considerada pelo Pentágono uma possível ameaça biológica e mantida em quarentena. Dada como morta, foi transferida para o NORAD, de onde escapou durante a fuga promovida por Alex Smith, o Brightsword.

Hoje o principal objetivo de Diamantina é encontrar uma cura para sua condição e retomar sua vida.



UFO TEAM ALPHA

Diamantina - 18 Ningen

F2, H4, R2, A3, PdF3; 10PVs 10PMs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Luz).

Kit: Traceur (Ataque Acrobático e Especialista em Esporte).

Vantagens: Ataque Especial Poderoso (PdF), Inimigo (NORAD).

Perícias e Especializações: Esportes.

Desvantagens: Procurada (NORAD), Protegido Indefeso (Technomancer).

Cinzento

Muitas pessoas nos EUA relatam que foram abduzidas por alienígenas nos últimos anos, com maior ou menor credibilidade em suas provas. No caso de Lucas Hunter, ele tem coisa melhor para mostrar que fotos, vídeos ou um microchip implantado...

Para ele, tudo começou durante um acampamento com o pai. Caçando na floresta, os dois foram surpreendidos por uma luz intensa no céu. Lucas despertou um mês depois, sozinho, sem roupas ou memória do que aconteceu nesse meio tempo. Tinha garras em suas mãos e pés, e o cabelo ganhou um estranho tom cinza. Também tinha presas perfeitas para caçar os pequenos animais que capturava para se manter vivo. Confuso, começou a acreditar que era um lobisomem - e teve certeza disso quando, baleado por um caçador, viu o ferimento fechar em poucos segundos.

Quando retornou à civilização, ele obviamente arranjou encrenca. Atraindo a atenção da Força Aérea, ele se viu lutando contra um soldado que parecia altamente treinado em artes marciais: Lucas não tinha como saber, mas estava enfrentando o próprio Capitão Ninja - comandante do U.F.O. Team.

Ferido no ombro com um garfo de prata (Lucas não é e nunca foi vulnerável à prata, mas sua mente perturbada acreditou que sim), ele foi derrotado e capturado. Claro que não perdeu sua oportunidade com a grande fuga, e permaneceu com os Rogue Hunters como rastreador. Recentemente, Lucas reencontrou sua mãe, mas a imediata intervenção de uma equipe do NORAD mostrou que por enquanto a vida de fugitivo é melhor para ele.

Lucas odeia armas de fogo. Não usa sapatos. E acha que a TV é perda de tempo, mas assiste assim mesmo!

Cinzento - 20 Ningen

F2, H3, R4, A3, PdF0; 28PVs, 20PVs

Tipos de Dano: Força (Corte), PdF (Não Possui).

Kit: Selvagem (Combate Primal e Experimento X).

Vantagens: Inimigo (NORAD), Licantropo, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição, Visão e Faro Aguçados).

Perícias e Especializações: Sobrevivência.

Desvantagens: Insano: Fobia (Prata), Procurado (NORAD), Monstruoso.

Technomancer

Christopher Walker nasceu na cidade de Goodland, Kansas, mas foi criado pela mãe em uma comunidade afastada de toda e qualquer tecnologia.

Quando tinha doze anos, uma equipe de reportagem veio filmar um documentário sobre ermitões. Foram expulsos à bala, é claro, mas não sem levar consigo um pequeno clandestino fascinado por seu equipamento...

As imagens em vídeo despertaram em Chris uma estranha sensação e uma leve dor de cabeça. Andando a esmo pela cidade, ele chegou a um fliperama. Os sons e luzes pioraram sua dor até fazê-lo gritar. Um grito foi ouvido nos games, fones de ouvido, rádios, celulares, e TVs em um raio de quilômetros, enquanto todos os equipamentos eletrônicos enlouqueciam!

O caos só teve fim quando uma equipe do Pentágono identificou Christopher como a fonte dos distúrbios magnéticos. Capturado para estudos, transferido de laboratório em laboratório, só faltando ser dissecado.

Chegaram à conclusão de que Chris era um híbrido humano/alienígena capaz de interferir em equipamentos eletrônicos através de pulsos eletromagnéticos. Infelizmente, o garoto não tinha controle ou concentração suficientes de seu poder para ser liberado ou utilizado como arma.

Após cinco anos de testes, Chris acabou sendo transferido para o NORAD, onde a chance de liberdade surgiu quando Brithsword promoveu uma fuga em massa. Por sugestão do próprio Christopher, surgiram nesse dia os Rogue Hunters (todos os "nomes de guerra" do grupo foram ideia dele), uma das piores pedras no sapato do U.F.O. Team.

Technomancer passa a maior parte do tempo na internet, pesquisando aparições de alienígenas e projetos secretos governamentais.Também procura por sua mãe, que desapareceu após ele ter sido capturado.

Chris é um incompetente total com armas de fogo. É viciado em chocolate, e também curioso sobre o mundo dos últimos cinco anos.

Technomancer - 10 Ningen

F0, H1, R0, A0, PdF0; 10PVs, 10PMs

Tipos de Dano: Força (Esmagamento), PdF (Não Possui)

Kit: Oráculo (A Colher não Existe)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Inimigo (NORAD), Pontos de Vida Extra 1, Pontos de Magia Extra 1, Implemento: Paralisia (apenas para máquinas e construtos), Implemento: Dominação Total (apenas para máquinas e construtos)

Perícias e Especializações: Ciências Proibidas, Máquinas

Desvantagens: Devoção (encontra sua mãe), Procurado (NORAD).

UFO TEAM ALPHA

Sensei

A vida da pequena Stefanie tomou rumos diferentes durante uma visita à fazenda do tio no interior de São Paulo, onde teve contato com uma exploradora espacial metaliana. Maravilhada com a visão da mulher-inseto prateada e sua Espada da Galáxia, a garotinha cresceu e tornou-se praticante de Kendô, a arte marcial japonesa de luta com espadas. Aos trinta anos já era uma mestre, entre os primeiros do ranking, lecionando para crianças em uma academia de São Paulo.

Após a explosão da Challenger e o retorno de seu irmão gêmeo Alexandre, Stefanie suspeitou do retorno dos metalianos. Fez contato com eles e terminou ganhando sua confiança - e também a inimizade do NORAD. Levada para Metalian, hoje Stefanie ensina luta com espadas para os soldados do Império.

Sensei ("professora") é a única alienígena cuja presença é permitida na Cidade Imperial. Dentre todos os terrestres, é aquela que goza do maior prestígio na sociedade metaliana: é tolerada pelo Império e obedecida por seus alunos como uma líder.

Sensei veste uma armadura metaliana e também um traje de contragravidade. Luta com espadas metálicas, de madeira ou mesmo espadas de bambu, próprias para treino: espera um dia merecer o direito de empunhar uma Espada da Galáxia.

Sensei costuma liderar grupos de alunos metalianos para visitar a Terra e outros planetas, para treinos de combate. Uma dessas visitas levou a um confronto com o Capitão Ninja. Embora não seja exatamente uma vilã, Sensei às vezes provoca situações de combate para exibir novas técnicas diante dos pupilos.

Sensei - 23 Ningen

F3, H5, R3, A4, PdF0; 15PVs, 15PMs

Tipos de Dano: Força (Corte), PdF (Não Possui).

Kit: Discípulo do Dragão (Completo), Agente do Império (Fortaleza Mental e Objetivo Ferrenho).

Vantagens: Ataque Especial Preciso, Inimigo (NORAD), Medicina de Combate, Patrono (Império Metaliano).

Perícias e Especializações: Medicina.

Desvantagens: Código de Combate, Devoção (Servir ao Império Metaliano), Procurada (NORAD).

Fobos e Deimos

É procedimento normal de muitas agências secretas usar pessoas inocentes em seus experimentos. Essas pessoas podem ser testemunhas que viram segredos demais, portadores de superpoderes, ou mesmo espiões capturados.

Antony "Dingo" Milliken era um ecoterrorista australiano, capturado por Deadly Eye após roubar as plantas da Área 51 da Força Aérea.

Jennifer Dalton era ainda uma garotinha quando viu o pai ser morto por um metaliano e foi apanhada pelo Capitão Ninja. Ambos acabaram na instalação conhecida como XenoLab, servindo como cobaias de testes para o Projeto Filhos de Marte.

Tony e Jenny receberam em seus corpos uma estranha bactéria descoberta pela sonda Viking em Marte. A princípio, nada aconteceu. Durante anos eles viveram em celas, sendo analisados e sondados. Entretanto, no dia 15 de Maio de 1990, o Pentágono perdeu o contato com o XenoLab.

Helicópteros enviados para investigar encontram o complexo em chamas, todos os ocupantes mortos - de formas tão variadas que teriam enlouquecido qualquer legista. A maioria apresentava cortes e perfurações que pareciam produzidos por animais selvagens: as medições revelaram garras, presas e chifres de incontáveis tamanhos e formas. Outros tiveram a cabeça ou membros amputados por alguém com a força de dois ou três gorilas. Haviam também os envenenados - pelo ar, pela pele e até pelo sangue, sempre por toxinas de composição química diferente, e até mesmo vítimas de queimadura e eletrocução.

Os danos materiais no complexo deixavam ainda mais claro o poder do inimigo, exibindo algumas paredes de aço e granito derrubadas, outras derretidas. Os registros das câmeras de vigilância foram perdidos - não havia evidência visual do ocorrido. O Pentágono conseguiu apenas recolher amostras de sangue e vestígios de relatórios do Projeto Filhos de Marte.

O caso foi levado ao NORAD. As análises das anotações e amostras de sangue levaram a conclusões aterradoras: os bacilos Fobos e Deimos foram, muito provavelmente, responsáveis pelo extermínio de toda e qualquer vida que tenha existido em Marte.

Até onde foi possível descobrir, o homem Fobos e a garota Deimos tornaram-se seres capazes de metamorfose total. Podem adotar em segundos, qualquer forma ou aparência permitida para criaturas da Terra. Qualquer arma ou defesa existentes no reino animal - garras, presas, asas, cascos, carapaça, camuflagem, peçonha, bioeletricidade... - estão disponíveis para eles, em formas dezenas de vezes mais letais.

Ainda de acordo com as investigações do NORAD, os bacilos B-Fobos e B-Deimos são inimigos naturais. Não reagem a nível microscópico, em pequenas quantidades - mas quando um organismo totalmente ocupado percebe a presença de outro ocupado pela espécie inimiga, o bacilo abandona seu estado inerte. Ele imediatamente ataca o núcleo da célula, absorvendo seu conteúdo e reescrevendo totalmente seu código genético. A partir de então o hospedeiro se transforma em outro tipo de criatura, um transmorfo capaz de desenvolver qualquer tipo de arma biológica para destruir o inimigo. Um soldado em guerra contra o inimigo natural do bacilo.

Requisições e notas de serviço encontradas entre os documentos do XenoLab indicam que as cobaias eram mantidas em celas separadas e distantes.

Certo dia, Deimos foi transportada até as proximidades da cela de Fobos. Então sentiram um ao outro pela primeira vez.

Fobos e Deimos estão livres - e estão em guerra.

Estas criaturas extremamente perigosas desejam apenas a destruição de seu inimigo. Infelizmente estão utilizando seres humanos como armas para levar adiante seu conflito.

Sua primeira batalha terminou sem vencedor - aparentemente. Um deles fugiu ou se escondeu. Desde então não voltaram a se encontrar pessoalmente, e estão adotando estratégias mais globais. Relatos sobre incidentes envolvendo mortes estranhas e monstros mutantes chegam de diversos pontos dos EUA e além, sugerindo intensa atividade de Fobos e Deimos. Infelizmente, as datas próximas a locais distantes também indicam que agora existem mais de duas criaturas com poderes metamórficos.

UFO TEAM ALPHA

Fobos e Deimos estão se reproduzindo.Arrebanhando mais soldados para seus exércitos.Seres humanos contaminados pelos bacilos são chamados Fobianos ou Deimoniamos, ou simplesmente Filhos de Marte. As informações do NORAD sobre como isso está acontecendo ainda são escassas e incompletas - mas, uma vez que a bactéria é de difícil contágio e não vive fora de um organismo vivo, muito provavelmente Fobos e Deimos infectam suas vítimas através de contato íntimo.

Semanas após o contágio, um Fobiano ou Deimoniano estará totalmente tomado pelo bacilo; seus poderes e instintos guerreiros se manifestam assim que ele tiver contato com outra criatura tomada pelo bacilo inimigo, o que pode ocorrer a qualquer momento. Logo após sua primeira transformação, a vítima devota sua existência a perseguir e destruir o inimigo natural sem se importar com mais nada. Esse impulso - o Chamado de Guerra - é supremo e irresistível: nem mesmo o temor pela própria vida ou a segurança de pessoas amadas pode derrotar o Chamado.

Fobos e Deimos são os mais poderosos entre os Filhos de Marte - e também duas das mais perigosas criaturas alienígenas em liberdade na Terra. Ambos possuem pelo menos dez Formas Guerreiras, incluindo uma forma gigantesca na escala Sugoi. A meta principal da Unidade Ares é encontrar e destruir essas criaturas de qualquer maneira.

Fobos - 44 Ningen

F6, H5, R6, A4, PdF6; 30PVs, 30PMs

Tipos de Dano: Força (Todos), PdF (Todos)

Kit: Cobaia Humana (Dilacerar)

Vantagens: Adaptador, Ataque Múltiplo, Filho de Marte, Inimigo (Deimos), Membros Elásticos, Paralisia, Poder Oculto, Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (todos, ele escolhe no momento em que causar o dano).

Perícias e Especializações: Nenhum.

Desvantagens: Procurado (Deimos).

Deimos - 44 Ningen

F6, H5, R6, A4, PdF6; 30PVs, 30PMs

Tipos de Dano: Força (Todos), PdF (Todos).

Kit: Cobaia Humana.

Poder Garantido: Dilacerar.

Vantagens: Adaptador, Ataque Múltiplo, Filho de Marte, Inimigo (Fobos), Membros Elásticos, Paralisia, Poder Oculto, Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Toque de Energia (todos, ela escolhe no momento em que causar o dano).

Perícias e Especializações: Nenhum.

Desvantagens: Procurado (Fobos).

Nickie

Exceto pela beleza muito acima da média, Nicole Margot era uma universitária normal. Cursava biologia quando recebeu a visita de um militar mascarado conhecido apenas como Tenente Ninja; seguindo a pista de uma possível abdução alienígena, ele foi encarregado de proteger a jovem. A situação tensa aproximou ambos, que tiveram um rápido interlúdio romântico. Infelizmente, o Tenente não foi capaz de derrotar um alien metaliano que veio capturar Nicole pouco depois...

Levada para um laboratório secreto, Nickie foi vítima de terríveis experimentos e testes. Após quatro anos de amarras, agulhas e choques elétricos, já completamente insana, foi devolvida à Terra. Nickie não tem lembranças totais do que aconteceu, mas uma memória a apavora: ela acredita que, durante o prolongado cativeiro, ficou grávida e teve um filho. E tem certeza absoluta que o Tenente Ninja é o pai!

Nickie descobriu também seu corpo carregado com metal líquido, que oferece a ela poderes incríveis.Ela não sabe porque recebeu tais poderes, mas pretende usá-los para recuperar seu filho e matar aquele que falhou em protegê-la: aquele maldito Tenente, hoje Capitão Ninja!

Nickie - 23 Ningen

F6, H5, R5, A5, PdF0; 25PVs, 25PMs

Tipos de Dano: Força (Corte), PdF (Não Possui)

Kit: Cobaia Humana (Dilacerar e Sem Dor).

Vantagens: Adaptador (apenas para corte, esmagamento ou perfuração), Meio-Nanomorfa, Membros Elásticos, Regeneração, Voo

Perícias e Especializações: Manipulação

Desvantagens: Insana: Fantasia (acredita que teve um filho durante seu cativeiro e que o Capitão Ninja é o pai da criança), Homicida, Obsessiva (matar o Capitão Ninja), Sanguinário.

TEXTO ORIGINAL: MARCELO CASSARO

ADAPTAÇÃO PARA 3D&T ALPHA: VAGNER "KAINE" OLIVEIRA

UMBRA DOMINI

Na noite de 26 de Junho de 1952, o papa Pio XII assinou a bula autorizando a criação de um pequeno grupo de elite, composto pelos melhores soldados da Guarda Suíça, para investigar os crimes e eventos considerados de grande importância para a religião católica.

Originalmente o Umbra Domini compunha-se de membros da Inquisição, auxiliados pelos melhores soldados da Guarda Suíça, e aos poucos foram distanciando-se de seus irmãos Inquisidores, até a cisão completa dos dois grupos, em abril de 1969, através do Papa Paulo VI, e o Umbra Domini caiu rapidamente no esquecimento do público.

Financiado pela vasta fortuna do Vaticano e com acesso à melhor tecnologia de guerra disponível, o Umbra Domini recruta seus soldados entre os melhores combatentes italianos, alemães e suíços. Através de rigorosos testes de combate, espiritualidade e virtude, os membros do Umbra Domini são escolhidos a dedo pelos integrantes mais antigos da unidade, e passam por um treinamento especial antes de ingressarem finalmente nas células internas da organização.

A sede do Umbra Domini está localizado no Vaticano, mas a organização possui casamatas espalhadas pela Itália, Alemanha, Áustria e Suíça. Sua maior área de influência é, naturalmente, a Itália, mas atuam intensamente na Europa, onde estão infiltrados na Guarda Suíça, no exército alemão e italiano. Nos dias de hoje, o Umbra Domini está presente em todos os países onde a influência católica é grande.

Novo Kit: Agente do Umbra Domini

Exigências: Código dos Heróis e Honestidade, Devoção (servir à Igreja Católica), Investigação ou Máquinas, Patrono.

Função: Atacante

Descrição: Os Agentes de Campo são os principais soldados do Umbra Domini; são eles que investigam os crimes, estabelecem relatórios e traçam diretrizes de como devem agir.

Constituem a maior parte da equipe do Umbra Domini.

Droga Nootrópica: o agente do Umbra Domini carrega consigo drogas capazes de melhorar o de-sempenho neural. Ele pode usar a vantagem Poder Oculto (Manual 3D&T Alpha, pág. 36). Caso a adquira, pode utilizá-la com efeito dobrado.

Especialista em Ciência e/ou Investigação: apesar de todo seu histórico de combate contra aliens hostis, o agente de campo do Umbra Domini também é um cientista e/ou um habilidoso investigador (escolha um dos dois). Assim, gastando 1 PM, ele é automaticamente bem-sucedido em um teste da perícia Ciência ou Investigação. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual a H+1.

Experiência de Campo: graças à sua experiência, o Agente do Umbra Domini nunca é considerado surpreso.

Novo Kit: Templários

Exigências: Ciborgue, Devoção (servir à Igreja Católica), Patrono.

Função: Tanque

Descrição: Esta divisão do Umbra Domini surgiu em 1992, com o desenvolvimento de cibernéticos para algumas alas do exército britânico. Os técnicos do Umbra Domini tiveram amplo acesso a esta tecnologia, e recrutaram uma série de agentes para serem submetidos ao tratamento biônico.

Os Templários possuem grande parte de sua musculatura, ossos e nervos substituídos por partes biomecânicas e são considerados guerreiros de elite, muito acima dos combatentes normais. Eles nunca se cansam, precisam dormir apenas por períodos de tempo muito curtos e são verdadeiras máquinas de matar.

Os Cyber-templários são utilizados como guarda-costas de equipes ou (quando em time) grupos de caça e extermínio.

Arma Favorita: o templário possui uma arma — espada, canhão, pistola... — com a qual está acostumado. Escolha dois tipos de dano.

Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de dano diferentes.

Mira Perfeita: munido de sua mira computadorizada, o templário tem o dobro de alcance de tiro. Além disso, o primeiro ataque à distância que fizer contra cada oponente em um combate ignora a Armadura.

Vigor de Combate: o templário é extremamente vigoroso — precisa ser, para sobreviver a todos os seus inimigos. Por isso, calcula seus PVs com Rx7.

VAGNER "KAINE" OLIVEIRA

ALDERANOS (GREY)

Advindos do planeta Alderan-4, que orbita a estrela Alderan, a raça dos Alderanos (conhecidos no nosso planeta pelos relatos humanos de avistamento e contatos imediatos de 3º grau como Cinzentos ou Grey) são seres humanoides baixos, de aproximadamente 1,20m, esguios, de pele que varia do cinza claro ao escuro, grandes crânios (destoando o rosto menor com a área do córtex), grandes olhos completamente negros, rostos sem nariz e pequenas bocas sem lábios.

A Degeneração Genética

A Teoria da Endossimbiose postula que os cloroplastos e as mitocôndrias (organelas celulares) dos organismos eucariontes (com um verdadeiro núcleo celular) têm origem num procarionte autotrófico – provavelmente um antepassado das cianobactéria atuais – que viveu em simbiose dentro de outro organismo, também unicelular, mas provavelmente de maiores dimensões, obtendo assim proteção e fornecendo ao hospedeiro a energia fornecida pela fotossíntese.

Assim como ocorreu com todos os eucariontes da Terra com relação às mitocôndrias e com todas as plantas e outros seres fotossintetizadores com relação aos cloroplastos, várias criaturas provenientes de Alderan possuem uma manifestação de endossimbiose, e os Alderanos não são exceção.

Os magnetoplastos eram, na Pré-História alderana, uma espécie de bactéria que existia na atmosfera do planeta e reagia fortemente a emissões magnéticas, convertendo material orgânico em energia para sobreviver. Quando os organismos pluricelulares foram surgindo, os magnetoplastos entraram em simbiose celular com os pluricelulares. Um destes organismos pluricelulares com esta relação simbiótica é justamente a raça alderana.

Com o desenvolvimento de sua tecnologia biomecânica, os alderanos notaram o poder dos campos magnéticos sobre seu metabolismo, criando a ciência do Biomagnetismo e a empregando principalmente na medicina alderana.

Assim, perceberam que suas células obtêm energia diretamente de seus magnetoplastos, e que campos magnéticos intensos poderiam intensificar sua velocidade de regeneração física e mental, além de incitar metamorfoses (benéficas ou maléficas) nos corpos alderanos como, por exemplo, os grandiosos poderes psiônicos que manifestam devido à influência magnética

Sobre seu aparelho neurológico.

Porém, a raça alderana detectou uma lenta, porém gradual, degeneração dos magnetoplastos devido a fenômenos naturais no campo magnético do planeta inteiro. Assim que detectaram uma possível extinção de sua espécie com a morte dos magnetoplastos, os alderanos se dedicaram a vagar pelo Universo em busca de um substituto para esta organela, encontrando acidentalmente na queda de uma de suas naves na Terra em forma de mitocôndrias e cloroplastos, além de verem nas cianofíceas uma possível espécie bacteriana capaz de sofrer mutação e realizar endossimbiose com as células alderanas.

Há milênios os alderanos visitam a Terra, abduzindo e examinando o funcionamento das células humanas (a raça no planeta com estrutura fisiológica mais próxima da estrutura alderana) em busca de uma forma de sobreviver com alguma forma endossimbiótica terrena, além de encontrarem na Terra uma boa estabilidade de campo magnético planetário para viverem enquanto não encontram solução para esta deficiência genética.

Guerra Civil Alderana

Assim que os alderanos descobriram o potencial biomagnético da Terra, uma grande população foi recrutada para visitar a Terra em busca de análises científicas e primeiros testes genéticos. Porém, este recrutamento às pressas gerou diferenças ideológicas entre os próprios alderanos: a grande parte, amoral, simplesmente considera os Homo sapiens como cobaias.

Outra parte, uma minoria, desejava uma aliança entre as duas raças, para que ambas cresçam em parceria e atinjam um nível de evolução que não conseguiriam sozinhas.

Ambos os grupos possuem poder científico e político em Alderan, o que significa que os dois grupos são capazes de viajar pelo espaço e visitar outros planetas, além de terem acesso à medicina biomagnética e genética mais avançada de sua raça e seus armamentos. Essa é a razão de suas incursões na Terra serem às vezes contraditórias. Enquanto os escravizadores influenciaram a criação dos Biomecanoides a partir da tecnologia biomecânica de seus trajes de combate, os aliados auxiliam a humanidade nas experiências de desenvolvimento psiônico e biomagnetismo sobre as mitocôndrias. Ambos os grupos utilizam seres humanos em experiências genéticas de recombinação entre espécies, os chamados Homens-Animal (como é o caso de Cinzento, membro dos Rogue Hunters).

Atualmente a pouca população alderana que vive no planeta mora em centros populacionais que impedem que os campos magnéticos do planeta avancem a deterioração genérica da raça, aumentando suas expectativas de vida.

Personalidade Alderana

Os Grey possuem personalidades curiosas, sempre buscando conhecimento, e muitas vezes levando suas experiências a campo, visto que não confiam nos resultados trazidos por outras raças. A própria raça evoluiu sem um senso de ética em torno da experimentação, realizando todo tipo de testes em qualquer raça que chame sua atenção, inclusive eliminando experimentos em seus planetas de origem sem qualquer cerimônia ou sequestrando-os por diversos anos para manter o espécime à disposição. Raras vezes devolvem-no a seu planeta-natal, mas o mais certo é apenas despejá-lo no espaço ou lixeira biológica de seus laboratórios.

Um Alderano pode desenvolver uma personalidade mais complexa (ou "humana", para os padrões alderanos, visto que dar atenção demais à seus sentimentos é uma falha de caráter entre eles). Esses poucos que o fazem

tornam suas experiências de campo mais pessoais, deixando de ver outras raças apenas como material genético diversificado e mais como indivíduos, e até mesmo amigos.

Sociedade Alderana

Alderanos são uma raça voltada essencialmente à ciência e tecnologia, dividindo-se em castas sociais. Visto que eles ignoram conceitos como realização profissional, as castas são bastante rígidas e inflexíveis, onde raramente um Alderano muda de função. São elas:

Administradores: burocratas e estrategistas, são responsáveis por lidar com a gestão dos recursos alderanos, decidindo onde investir estes recursos, e cuidando da distribuição de bens entre os alderanos segundo a necessidade do Regime.

Militares: exercem o papel de combatentes, utilizando suas máquinas de guerra, poderes psiônicos e criaturas geneticamente modificadas para invadir planetas, proteger seu povo e auxiliar os Médicos-Geneticistas.

Engenheiros: lidam com o maquinário alderano, cuidando da manutenção e reparo dos dispositivos e desenvolvendo novas tecnologias.

Médicos-Geneticistas: além de cuidarem da saúde de seus semelhantes, são os principais responsáveis pelo desenvolvimento de criaturas geneticamente modificadas e também pelas pesquisas com seres humanos.

Filósofos: são responsáveis pelas leis alderanas e também pela manutenção do pensamento alderano. Nesta casta nasceram os primeiros rebeldes, que conseguiram convencer alguns membros de outras castas (principalmente os médicos-geneticistas) a lhes apoiarem.

Os rebeldes alderanos são proscritos, caçados sem piedade pelos legalistas, ligados ao Governo Alderano. Têm suas próprias bases e fontes de recursos, independentes de Alderan. Planejam um golpe de estado no qual os líderes das castas alderanas seriam derrubados, permitindo que eles mesmos assumam o comando, impondo-se sobre os membros mais baixos da hierarquia.

ALDERANOS

Alderano (Grey)

(Humanoide, 1 ponto)

Força-1: Embora o corpo dos Greys possa ser semelhante à dos humanos, eles ainda possuem uma estrutura mais frágil que não se compara às outras raças inteligentes em uma briga corporal.

Mente Super Desenvolvida: Todos os Greys possuem Genialidade automaticamente, por serem mentalmente muito mais avançados que os seres humanos. Além disso, sua fisiologia lhes permite realizar mais ações que exijam concentração do corpo e da mente (em regras, isso significa que eles possuem Pontos de Magia Extras x1).

Modelo Especial: Greys não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Telepatia: Alderanos já nascem com essa habilidade e sempre a usam com humanos.

Kits mais adequados: Cientista Aventureiro, Cientista Fringe, Cientista Louco, Invasor Intergaláctico, Médico, Piloto de Mecha, Psi, Titereiro.

Traje de Batalha Alderano

Embora tenham uma constituição física prejudicada em uma batalha corporal, os Greys preferem utilizar suas máquinas biomecânicas, que são extremamente letais. A mecânica dos plástico-metais aliada a campos de força faz com que um traje de combate de meia tonelada seja quase tão efetivo quanto um tanque leve de guerra.

Traje de Batalha, 40S

(Mecha)

F 7, H 0, R 7, A 10, PdF 3 (fogo), 35 PVs, 35 PMs

Vantagens: Aliado (Grey que o pilota), Ataque Especial III (PdF, elétrico, Paralisante, Penetrante), Deflexão, Membros Elásticos (tentáculos), Membros Extras x4 (tentáculos), Parceiro (Grey que o pilota), Sentidos Especiais II (6 Sentidos Especiais à escolha do jogador).

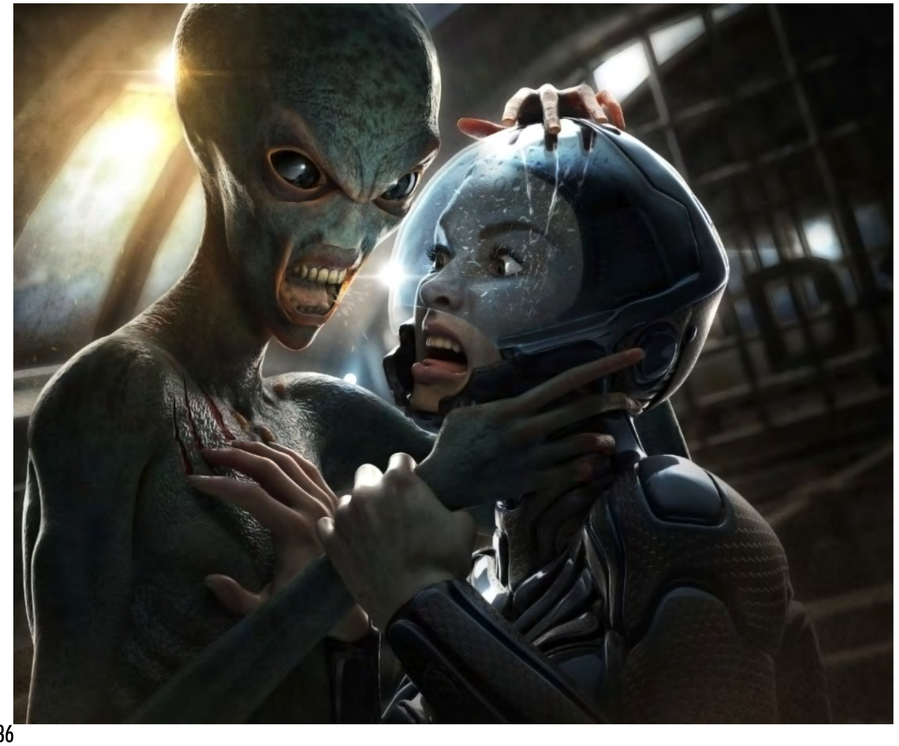
Desvantagens: Modelo Especial (tamanho de um elefante), Ponto Fraco (magnetismo).

Rosés, Híbridos Grey-Humano

Entre as várias experiências realizadas, uma das mais bem-sucedidas foi a criação de um híbrido da fisiologia alderana com a terráquea. Apesar de alguns traços que os tornam "ligeiramente estranhos" aos olhos das outras pessoas, os Rosés (que receberam esse nome por causa da coloração rosada -acinzentada de suas peles) ainda assim conseguem se manter infiltrados na sociedade terráquea. Alguns deles nunca chegam a descobrir que são frutos de uma experiência extraterrena.

Geralmente, eles acabam por adquirir parte dos poderes e capacidades do gene alderano, embora em menor intensidade que um Grey puro.

Para estes personagens, basta utilizar um ou mais dos seguintes Kits: Agente Fringe, Cobaia Humana, Detetive Psíquico, Mutante, Psi, Supersoldado.



Blues, Híbridos Grey-Golfinho (0 pontos)

Os experimentos mais estranhos na busca pela salvação de sua fisiologia baseada no biomagnetismo não se detiveram na criação dos Rosés. Percebendo o potencial de desenvolvimento cerebral dos cetáceos, os Greys passaram a realizar experimentos para hibridização de golfinhos, atingindo um estágio de geração de uma raça híbrida anfíbia. Devido à coloração azulada-acinzentada de suas peles, esta raça passou a ser chamada de Blues.

Sua estrutura corporal se tornou muito diferente, se assemelhando ao formato dos cetáceos onde não há um "pescoço", mas em vez de cauda, suas duas pernas se movem em uníssono quando nadando, com estruturas laterais ao final dos pés dando o formato de nadadeira caudal. Seus braços também possuem uma estrutura menos flexível que os corpos dos Greys, mas ainda assim possuem dedos e podem manusear objetos.

Pequenas colônias estão já em desenvolvimento nos abismos oceânicos, testando os limites da fisiologia biomagnética destes híbridos.

Anfíbio: Blues possuem todos os bônus e desvantagens relativos a essa vantagem única.

Modelo Especial: Blues não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Telepatia: Blues já nascem com essa habilidade e sempre a usam com humanos.

Kits mais adequados: Biomagnetocinético, Invasor Intergaláctico, Psi, Titereiro.

Kit Exclusivo: Biomagnetocinético

Exigências: Alderano/Grey ou Blue

Funções: Dominante

Certos Greys e Blues desenvolveram tanto suas habilidades psíquicas ligadas ao biomagnetismo derivado de seus magnetoplastos que se tornaram capazes de manipular até mesmo os campos eletromagnéticos gerados por outros seres vivos.

Autocontrole Biomagnético: o Grey/Blue está treinado para maximizar o uso de sua energia vital. Você gasta 1 PM a menos sempre que usar qualquer vantagem ou poder que utilize PMs. Entretanto, você sempre precisa pagar no mínimo 1 PM, a menos que o custo normal seja 0.

Disrupção Biomagnética: com seu toque, o Grey/Blue deixa os oponentes nocauteados por interromper o fluxo bioelétrico em seus cérebros. Faça um ataque e gaste 1 PM. Se a FA do Biomagnetocinético vencer a FD do alvo, este precisa fazer um teste de Resistência. Se for bem-sucedido, nada acontece e ele pode agir normalmente. Se falhar, fica desacordado e não pode agir por um turno inteiro, sendo considerado indefeso.

Enganar a Mente: você pode usar os seguintes poderes gastando 1 PM a menos — Anular Poder, Anular Sentido e Rajada Mental. Você ainda precisa comprar cada um dos poderes listados.

Organizar Energias: através da manipulação do biomagnetismo de outra criatura, o Grey/Blue pode organizar as energias desta criatura. Gastando uma ação, ele pode transformar os PVs de um alvo em PMs. A quantidade de PMs gastos será igual à quantidade de PVs transformados do alvo. Se o alvo quiser resistir, tem direito a um teste de R+1. O Grey/Blue precisa tocar o alvo para organizar suas energias.

P.E.M.: o Grey/Blue desenvolveu um Pulso Eletromagnético que emana de seu próprio corpo através de sua força biomagnética. Ele afeta todo equipamento elétrico (incluindo todos os tipos de construto) a até 10 metros. O Grey/Blue precisa gastar 3 PMs por inimigo que deseje afetar, mais 1 PM para cada turno de duração do P.E.M. Todos os alvos têm direito a um teste de Resistência. Quem falhar fica desligado por toda a duração do P.E.M. Quem for bem-sucedido não pode usar nenhuma de suas vantagens ou poderes de kits enquanto o P.E.M durar.

Regeneração Ampliada: devido à otimização da energia biomagnética em seu próprio corpo, você conta com um fator de cura ampliado, muito melhor que o das pessoas comuns. Fora de combate, você recupera todos os seus PVs em 1d minutos. Se tiver a vantagem Regeneração, recuperará o dobro de PVs por turno em combate, ou todos os seus PVs imediatamente após o fim da batalha.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

Despertou devagar e levou sua mão trêmula à altura do estômago. Entre as placas da armadura, o projétil tosco de madeira estava fincado profundamente em suas tripas, exibindo uma cauda torta de penas negras.

— Goblins — falou consigo mesmo. — Matei um maldito Lorde das Sombras… E vou morrer com uma merda… De flecha de goblin… No bucho!

Estranhou a forma como sua voz estava rouca e passou os dedos no pescoço. Sentindo o talho na garganta e percebeu que não sentia suas pernas. Forçou o pescoço e levou o olhar em direção aos pés, mas sua visão estava obstruída por um enorme pedregulho que jazia onde deveriam estar seus joelhos.

— Veja, Sede, veja! Ele acha que está vivo! Há, há!

A voz estridente vinha da escuridão à sua esquerda.

— Mas ele ainda não está morto, Fome. O corpo está quase inútil, sua mente está prestes a abandonar este mundo; mas sua alma… Ela se agarra a esta estrutura frágil e podre, mas por quê?

A voz de uma mulher velha vinha de uma posição para onde era impossível olhar.

— Há! Você vai ajudá-lo, Sede? Vai? Há, há, há!

— Quem são vocês? — tentou gritar, mas só conseguiu expelir um sussurro sombrio.

— Você acha que ele merece uma chance, fome?

— Há, há! A gente salva ele! Há, há! A gente salva! Aí ele leva a gente!

— Também quero sair daqui, Fome. Mas ele tem que nos aceitar primeiro, não tem?

— Sim! Vamos perguntar, perguntar, perguntar… Há, há, há!

A figura quadrúpede emergiu da escuridão. O corpo parecia um homem branco e muito magro e a cabeça era de uma hiena sem pêlos. Com patas que pareciam mãos símias, caminhava sobre os destroços do castelo com facilidade.

— Quer viver, humano? Há, há, há!

Um vento soprou e um amontoado de tecidos negros e farrapos voou por cima dele, desaparecendo atrás do pedregulho.

— Quem… — começou a indagar, mas desistiu, sentindo o ar sair pelo corte na sua garganta.

O vulto de tecidos negros soprou e bateu contra o pedregulho até retirá-lo de cima do guerreiro. Do meio das tiras de pano negro, surgiu um rosto branco como leite de uma mulher velha e enrugada.

Ele tentou achar seus próprios pés, mas só viu uma massa disforme de carne, lama e ossos esmigalhados. Um cheiro nauseabundo o atingiu sem aviso quando a velha voou sobre seu corpo e pousou do seu lado direito.

— Você matou o Lorde das Sombras e nos libertou, humano.

A hiena aproximou-se pela esquerda.

— Há, há, há! E agora estamos livres, mas não podemos sair sozinhos.

— Fomos libertos do nosso cárcere, mas ainda estamos presos aqui. Percebe o paradoxo, humano?

— E você está preso aqui! Há, há, há! Como nós! Há!

— Eu não quero morrer — sussurrou tentando gritar.

—Há! Ele acha que ainda está vivo, Sede! Ele acha!

— Bem. Ele não está morto, Fome…

— Mas não está vivo!

— Quer sair daqui, humano? Se nos levar com você para fora dos limites do castelo, lhe devolveremos suas pernas. Bem não as suas exatamente…

Ele assentiu com a cabeça. A hiena sem pêlos perdeu o tom jocoso, aproximou-se ameaçadoramente e falou entre os dentes:

— Você tem que dizer!

— Sim! Eu levo vocês para fora, mas me tirem daqui — sussurrou chorando.

A hiena humana ergueu-se em duas patas com um sorriso cheio dentes afiados que brilhavam sob a luz da lua como metal polido e saiu saltitando entre os escombros.

— Há! Ele vai nos levar! Há, há, há, há! Eu vou sair! Ele disse, Sede! Ele disse que vai nos levar! Há, há, há, há!

— Sim, Fome. Ele aceitou!

O rosto da velha sumiu novamente no emaranhado de tecidos e farrapos e o vulto negro lançou-se sobre o humano, enrolando-se em seus braços, entrando pelas frestas de sua armadura. Ele tentou gritar de dor, mas tudo que conseguiu foi expelir ar pela boca e pelo rasgo no pescoço, fazendo o som de um fole de forja velho e furado.

Os trapos negros entravam por suas feridas e podia sentir as linhas do tecido se unindo à sua carne, por debaixo da pele. Quando a dor sumiu, percebeu que sentia as pernas novamente, mas não eram mais as suas; eram duas colunas negras como a noite. Levou a mão ao pescoço e percebeu que a ferida fora tapada por um tecido áspero. Pôs-se de pé enquanto sua armadura se desfazia com se fosse um papiro antigo. Seu corpo do pescoço para baixo estava completamente coberto por trapos e farrapos negros. A Hiena humana aproximou-se e estendeu a mão para o guerreiro que agora vestia negro. Ele hesitou antes de finalmente aceitá-la.

A hiena contorceu-se em meio a chiados e barulhos de ossos quebrando. Como se estivesse sendo virado pelo avesso, seus dentes afiados e prateados juntaram-se e alongaram-se, formando uma lâmina serrilhada e curva; sua pele e carne queimaram e se desfizeram em cinzas. Em questão de segundos uma espada grotesca era tudo que restava nas mãos do guerreiro. Uma tira de tecido negro surgiu, evolveu a espada e prendeu-a às costas do guerreiro.

Quando decidiu sair dos escombros contemplou os corpos dos monstros inimigos e de seus companheiros: a elfa clériga decapitada, o mago partido em dois e o ladino carbonizado. Tentou chorar, mas não conseguiu. Enterrou-os, foi até a borda do penhasco e olhou para baixo. Ficou levemente feliz quando viu as luzes de festa da aldeia. Certamente comemoravam a queda de seu algoz.

— Pelo menos cumprimos a missão… — falou para as lápides improvisadas, esperançoso por ouvir resposta.

“Há, há, há! Ele acha mesmo que ainda está vivo, Sede!”

A vozes vinham de dentro de sua cabeça.

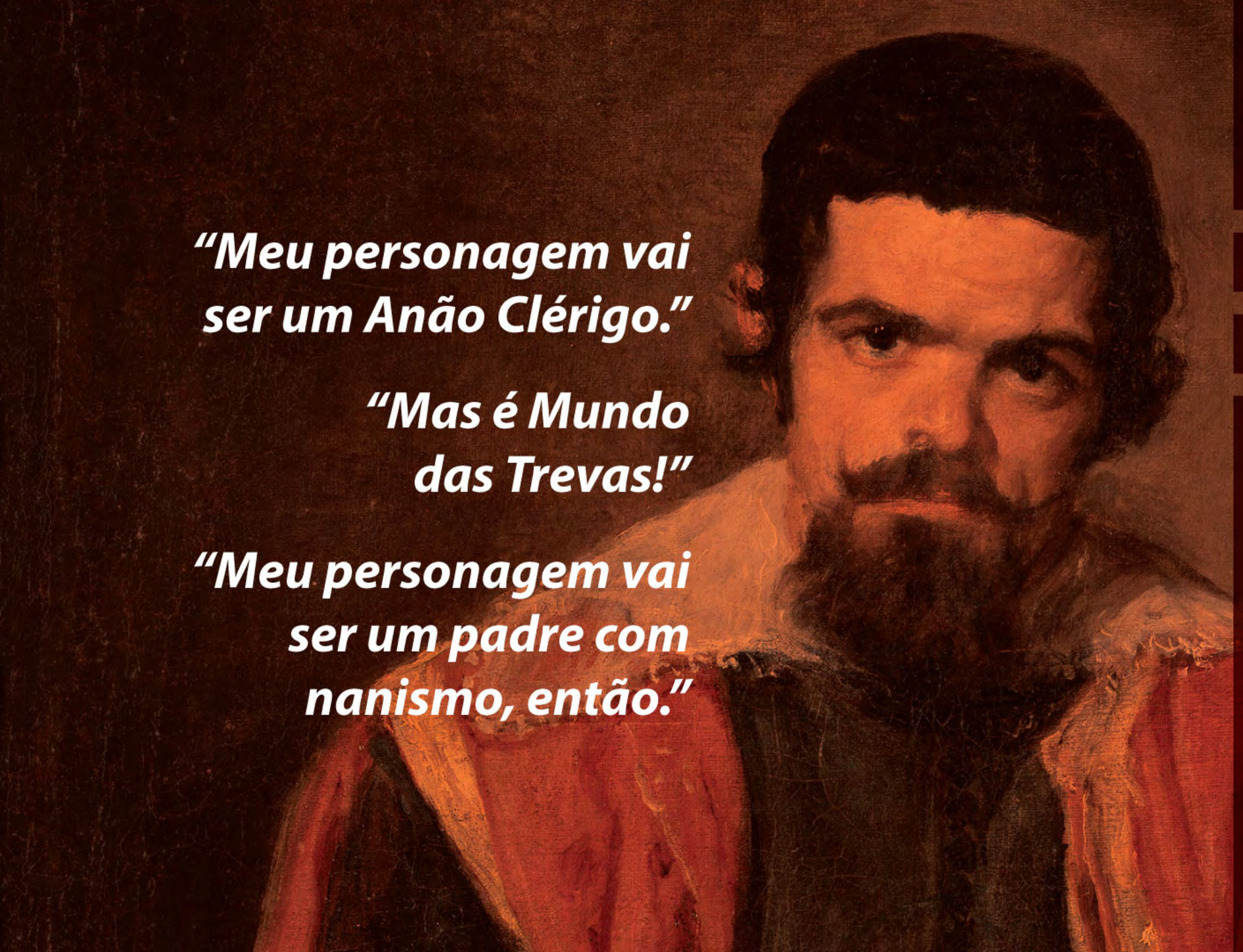
“Vamos para aldeia humano. Eu tenho sede.”

“E eu tenho fome! Há, há, há!”

O guerreiro já não existia.

A aldeia teve sua última festa.

DUDA VILA NOVA



“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais

MOVIMENTO RPG

NHEENGÇARA

Indios, folk metal e magia. Tudo isso em único cenário!

NHEENGÇARAS

NHEENGÇARAS

Cenário

Pindorama já foi um paraíso de riquezas naturais a uma infinidade de tribos. Apesar de naquela época as tribos possuírem um nível tecnológico baixo em comparação a outras partes do mundo, os poderosos deuses pindoramenses visitavam seus súditos com razoável regularidade, seja pessoalmente ou através de seus agentes chamados Caruanas. Bençãos divinas, aventuras épicas e itens mágicos faziam parte do dia a dia destes povos, cujas personalidades variavam do pacifista ao bélico, do extrativista ao horticultor e muito mais.

A principal conexão entre os pindoramenses e seus deuses, as próprias forças da natureza e até mesmo seus espíritos ancestrais se dá através da música. Cantos, danças e instrumentos musicais eram capazes de estabelecer a comunicação entre os povos de Pindorama com as forças sobrenaturais em busca de chuvas, lavouras férteis, fartura na caça e pesca, cura de doenças, vitória em conflitos entre tribos ou monstros das matas, e outros efeitos.

Em meio a tantas tribos, algumas delas se dedicavam à música com muito mais afinco que todas as outras tribos de Pindorama. A este grupo de tribos de especialistas da música sobrenatural, foi dado o nome de Nheengçara, cujo significado é simplesmente "cantor, músico". Todo nheengçara é um especialista em uma escola ligada à música, seja ela o próprio canto ou o uso de um instrumento musical.

Após muitos séculos de interação entre si e com as criaturas das matas e outros entes sobrenaturais, duas novas forças passaram a ocupar o espaço de Pindorama: os saqueadores e dominadores da Metrópole, e dois séculos depois, os escravos destes dominadores, vindos do continente sagrado de Alkebulan. Tanto os metropolitanos como os alkebulanos traziam sua própria cultura, através de novas formas de arte, de novos modos de vida e habitações, novos instrumentos e tecnologias de trabalho, novas crenças e folclores, e muito mais.

Infelizmente, os metropolitanos instalaram uma estrutura socioeconômica que minava a harmonia tanto dos pindoramenses como dos alkebulanos com as forças naturais e sobrenaturais, tudo em nome da ambição e da intolerância. Desrespeito à ecologia, discursos maniqueístas de "nós versus os outros" e outras perspectivas de ética questionável atacaram o paraíso que Pindorama foi por séculos, eliminando culturas, ecossistemas, espécies animais e vegetais e afastando a conexão dos pindoramenses com os entes sobrenaturais. Alkebulanos também sofriam os mesmos efeitos, especialmente por terem sido raptados de sua terra-natal. Empaticamente, pindoramenses e alkebulanos se compreendiam a se apoiavam sempre que possível contra as atitudes egoístas dos metropolitanos.

Com o passar dos séculos, descendentes mestiços dos metropolitanos, pindoramenses e alkebulanos geraram uma nova cultura, chamada de sertaneja e que tinha vínculo emocional maior com Pindorama, diferente de seus ancestrais e visitantes metropolitanos que ainda enxergavam Pindorama apenas como um terreno a se explorar até não restar mais nada. Por vezes, sertanejos se aliaram em prol dos pindoramenses e dos alkebulanos.

Durante a modernidade, a tecnologia da eletricidade impactou de forma extraordinária todos os aspectos da vida dos habitantes de Pindorama, estivessem eles nos grandes centros urbanos, nos vilarejos sertanejos, e até mesmo nos quilombos alkebulanos e tribos pindoramenses.

Microfones, amplificadores, guitarras elétricas, teclados e outros instrumentos trouxeram aos nheengçaras novas formas de manifestarem suas habilidades junto a seus irmãos tribais e em outros pontos de Pindorama. Mais que isso, entraram em contato com o estilo Heavy Metal, que explora o efeito de tais instrumentos elétricos em músicas de revolta e fortes mensagens para se passar do fundo da alma. Diversas tribos de nheengçaras foram visitados por entes sobrenaturais em nome dos grandes deuses, explicando-lhes que os novos tempos exigiriam deles novas abordagens de sua música, e que eles teriam a seu serviço Tupã, o elemento do deus de mesmo nome.

Embora Tupã seja considerado o deus dos trovões, Tupã não é apenas trovão. Tupã é o elemento que liga a energia cintilante dos céus tempestuosos aos titânicos estrondos celestes. Tupã é Elétrico, ao mesmo tempo em que é Sônico. É a onda de som e energia que explode nas performances dos nheengçaras e atinge em cheio os espectadores, conectando o mundo natural ao mundo sobrenatural que os metropolitanos não compreendem.

Neste cenário, os jogadores interpretarão nheengçaras, metaleiros que utilizam o imenso poder de Tupã para combater as diversas ameaças que espreitam para destruir a natureza, a cultura, os valores e até as almas daqueles que buscam a harmonia. Esta matéria cita as doze principais tribos nheengçaras do cenário, inspiradas nas doze bandas de heavy metal brasileiro profundamente conectadas às minorias culturais brasileiras. No entanto, esteja à vontade de criar suas próprias tribos, ou homenageie outras bandas que você conheça criando novas tribos com o nome delas!

Regras

Para jogar o cenário de nheengçaras, o sistema de conflitos genéricos visto em MegaStock (Manual do Defensor, página 88) precisa ser utilizado. No entanto, esse livro sugere apenas quatro Características, sendo elas Atitude (At), Técnica (T), Vontade (V) e Improvisação (I).

No entanto, para nheengçaras, no lugar de PdF haverá a Característica chamada Potência (P). Esta Característica mede o impacto que o nheengçara ou sua banda gera no palco, sua intensidade, paixão e alcance. Às vezes um valor alto em Potência é devido a uma sonoridade penetrante pela voz ou instrumento musical do nheengçara, ou pode ser nada mais do que um potente sistema de som para impactar o público. PVs e PMs são calculados em cima da Vontade do nheengçara.

Neste cenário, voltado ao poder que a música possui para vencer o mal e as adversidades, brigas físicas não fazem parte do esperado. No entanto, caso seja realmente necessário partir para o combate físico, a perícia Combate (2 pontos) será necessária.

Nesta situação, todos os personagens com a perícia Combate (ou uma de suas especializações) simplesmente passam a usar suas cinco características como se fossem as tradicionais Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo, mantendo os mesmos valores (ou seja, um personagem com Atitude 3 e a perícia Combate terá Força 3 em uma situação de batalha real).

Embora possam assumir Kits com similaridades ao cenário (como Bardo, Celebridade ou até Holo Idol), é recomendado que os jogadores selecionem uma das doze tribos nheengçaras descritas abaixo. Caso um personagem seja parte de uma destas doze tribos, não poderá fazer parte de nenhuma outra a não ser que abra mão da anterior (perdendo todos os poderes que acompanham a tribo nheengçara).

Para fazer parte de qualquer uma das doze tribos nheengçaras, o personagem tem como requisitos as vantagens Xamã e Perito (uma especialização musical à escolha do jogador). Obviamente, todos os nheengçaras possuem automaticamente todas as especializações ligadas a música, mas não as outras especializações da perícia Artes. Assim, a perícia Artes não existe neste cenário, sendo substituída pela perícia Artes Visuais.

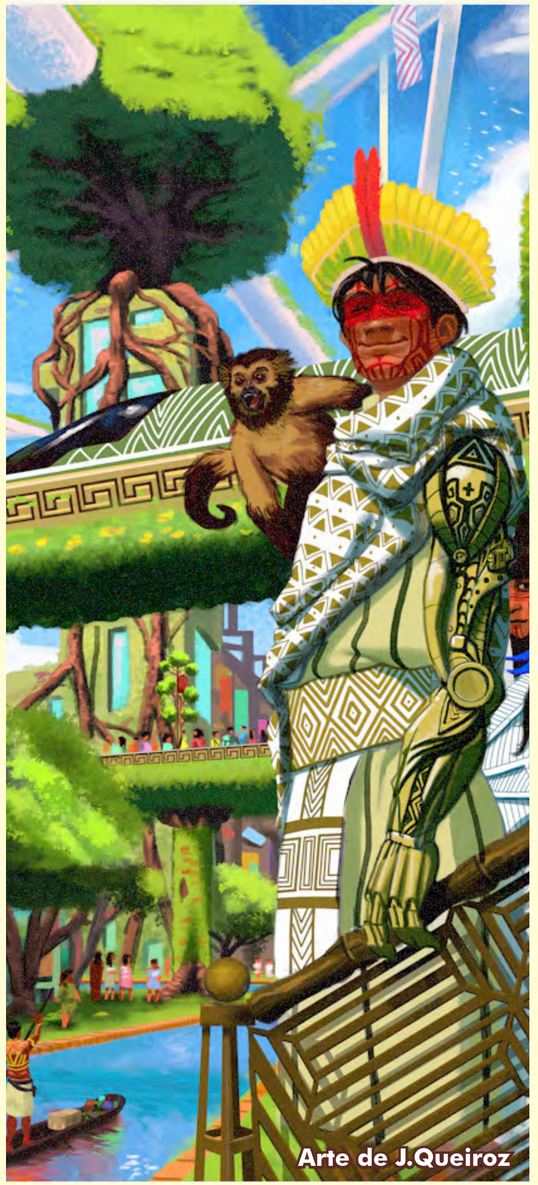
Kits Regionais: Tribos Nheengçaras

Aclla

Patrono: Bahi, divindade indígena das tempestades

Uma das regiões de Pindorama é constantemente coberta por fortes tempestades, mas uma tribo se adaptou facilmente a este clima inconstante, tribo chamada Acclla. Não apenas a tribo, mas a fauna da região se tornou mais adaptada às fortes chuvas, trovões, relâmpagos e raios, obtendo abrigo entre os rochedos.

O deus indígena Bahi se dedica à proteção desta região, por isso ele mesmo é considerado o deus das tempestades em Pindorama. Através de sua proteção e ensinamentos, os membros de Acclla passaram a observar com atenção os efeitos climáticos e os ciclos ecológicos. Por isso, é muito comum aos pindoramenses



Arte de J.Queiroz

de Aclla terem como aliados animais as queixadas, as onças-pretas, suindaras e uacaris-brancos.

Quando ocorrem as tempestades trovejantes, é o momento em que os pindoramenses de Aclla realizam seus festivais ao ar livre, aproveitando as chuvas de águas puras para suas pequenas hortas, para guardarem em pequenas jarras para consumo ao longo do dia, e tocam seus instrumentos e cantam tentando seguir o som dos trovões de Bahi.

Os nheengçaras da tribo Aclla utilizam sua performance e poderes dedicados à conexão com as forças da natureza. Seu canto e instrumentos invocam as tempestades do Deus Tupã e da própria Terra para punir invasores das áreas naturais.

Amigos da Mata. Você é especialmente ligado aos animais, e recebe T+2 em testes da perícia Animais.

Poderes Climáticos. Você pode escolher e usar três magias da escola Elemental (ar) mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Toque Trovejante. Com 5 PMs, você aumenta o dano de um único ataque em +1d. Se este ataque levar a vítima a 0 PVs, ela será carbonizada por eletrocução e seu corpo reduzido a cinzas (este último efeito não afeta criaturas com Vontade superior à sua Técnica).

Anfear

Matrona: Uiara, a Mãe D'Água

A tribo Anfear fica localizada em um grande Lago chamado Olho da Lua, que teve sua origem a partir de uma grande estação de cheia do Rio Amazonas nos tempos primordiais. Depois de muito tempo e com muitas estações de seca o rio recuou deixando este grande lago e assim dando origem às primeiras famílias que foram agraciadas com a presença divina da deusa das águas, Uiara. A deusa emerge de tempos em tempos da rica fonte de energia das águas do rio Amazonas que ainda restam no fundo do lago. Ela abençoou famílias com conhecimentos ancestrais sobre natação, pesca e ecologia aquática. E, por fim, concedeu um imenso poder às muitas mulheres da tribo Anfear que também se dedicam à arte da guerra. Pedras arredondadas, geralmente com forma de sapo, são chamadas de muiraquitãs e são possuídas pelos principais nheengçaras que cantam e tocam seus instrumentos em honra a Uiara, Jaci e outras divindades ligadas à tribo. Alguns habitantes da tribo Anfear acabam por ter entre seus aliados animais como capivaras, ariranhas, gaviões-pescadores e macacos-prego. Mestres dos ambientes aquáticos, os membros da tribo Anfear sabem fazer canoas, lanças de pesca, redes de pesca e outros itens como nenhuma outra tribo, e geralmente realizam procissões lacustres em certas noites de lua cheia, honrando não apenas Uiara, mas também Jaci. A tribo Anfear possui um vínculo muito forte com míticas entidades femininas do território nacional, especialmente sua padroeira. Estes nheengçaras foram apelidados de "desbravadores(as)" por outras tribos e utilizam poderes ligados aos rios e lagos, incluindo as criaturas que lá vivem.

Canto da Sereia. Seus traços delicados e sua voz melodiosa impressionam os ouvintes. Você pode escolher um sucesso automático em um teste de perícia envolvendo situações sociais. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Técnica.

Elementalista da Água. Você pode escolher e usar três magias iniciais da escola Elemental (água) mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Muiraquitã. Esta pedra sagrada se transforma em uma cobertura de energia protetora, que dobra sua Improvisação contra danos físicos (corte, perfuração e esmagamento).

Arandu Arakuaa

Patrono: Caapora, deus indígena das matas e animais

Vivendo na maior região de Pindorama, que é a Grande Floresta (na verdade, um complexo de incontáveis florestas, bosques e matas), a tribo Arandu Arakuaa divide esta região com outras três tribos, em um relacionamento de paz e cooperação sempre que necessário. Os habitantes da tribo Arandu Arakuaa aprenderam os segredos da vida na floresta em meio aos Caiporas, uma raça de Caruanas criada por Caapora, o deus indígena da Grande Floresta.

Seu idioma original ainda é utilizado entre seus iguais, dizem que é a língua das Caruanas. Este seria um dos motivos mais importantes para os membros da Arandu Arakuaa terem relações tão próximas com os Caruanas. Suas pinturas corporais também são usadas com uma riqueza de detalhes que os torna muito diferentes das outras tribos. Entre seus animais de estimação, estão as araras, os quatis, os macacos-prego e os lobos-guará, e todas as suas peças de vestuário e armas são ornamentadas com cores fortes de penas, pedras, folhas e flores.

Uma das tribos mais antigas e conectadas aos povos feéricos de Pindorama, os nheengçaras da tribo Arandu Arakuaa seguem os cantos de guerra dos povos centenários de Pindorama. Com isso, a música em suas apresentações se fortalece com os espíritos dos espíritos ancestrais.

Brado de Guerra. Você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Vontade.

Diplomacia Caruana. Caruanas com Vontade inferior à sua Técnica seguem suas ordens. Aquelas com V igual ou superior à sua T não lhe obedecem, mas também não lhe atacam a menos que sejam atacadas primeiro. Você pode comandar um número de Caruanas igual à sua T+1.

Memória Ancestral. Graças a memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a T+1.

Armahda

Patrono: Guaipira, deusa da História

Pindorama passou por importantes eventos históricos ao longo dos últimos cinco séculos, envolvendo colonizadores metropolitanos, escravos alkebulanos trazidos à força e os nativos de várias nações. A tribo Armahda é composta pelos historiadores, aqueles que não permitem que as injustiças históricas sejam esquecidas.

Vivendo no litoral oceânico de Pindorama, a tribo Armahda interagiu desde o início da chegada dos metropolitanos nos navios, e por isso mesmo enfrentaram muitos conflitos armados contra os colonizadores que consideravam os pindoramenses como pessoas inferiores, e a rica natureza de Pindorama como nada mais que uma fonte sem fim de matéria prima para o comércio ganancioso. Um grande líder da resistência desde os primeiros anos foi Sepé Tiaraju, um pindoramense da tribo Armahda que enfrentou as armas dos metropolitanos, e acabou sendo assassinado. No entanto, sua existência transcendeu e ele se tornou um poderoso espírito-guia abençoado por Guaipira, relembrando suas batalhas e inspirando seus nheengçaras a relembrarem cada grande heroi que Pindorama recebeu, independentemente de sua origem étnica, que lutou pela liberdade e igualdade de todos os indivíduos.

Grande parte das performances da tribo Armahda é dedicada a relembrar estes eventos históricos que marcaram Pindorama, honrando as pessoas que defenderam a igualdade com a vida através de rituais musicais, muitas vezes trazendo tais figuras históricas como projeções astrais para receberem as honras ou mesmo para auxiliarem em tempos de necessidade.

Chamado do Além. Você pode preparar um gatilho que lhe ajudará a invocar um Aliado em momentos de dificuldade. O gatilho deve ser combinado com o mestre (chegar a 0 PVs; cair de um penhasco; mencionarem um evento histórico de Pindorama...). Se esta situação ocorrer, o seu Aliado irá surgir, mesmo que você esteja impossibilitado de invocá-lo. O Aliado será uma figura histórica trazida do passado especificamente para auxiliar você.

Incorporação. Você pode comprar a vantagem Fusão por apenas 1 ponto, e todos os Aliados que forem invocados pelo Chamado do Além passarão a ter também Fusão. Caso não tenha o poder Chamado do Além, você poderá usar a vantagem Poder Oculto, mas com o dobro dos PMs para o efeito funcionar.

Memória Ancestral. Graças a memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a T+1.

Cangaço

Patrono: Padre Cícero, beato protetor do Nordeste

A região do Cangaço pindoramense se tornou uma região mágica de sincretismo entre as tradições caboclas, metropolitanas e alkebulanas, construindo um cenário de fantasia envolvendo assombrações inimigas dos párocos, monstros das matas e cerrados, e bruxos cujos poderes derivam das mais diversas origens. A tribo do Cangaço sobrevive a este ambiente repleto de desafios mitológicos, enquanto combate as intrusões urbanas que tentam eliminar sua rica cultura.

Vivendo na região dos sertões de Pindorama, os membros da tribo Cangaço são grandes sobreviventes e herois que caçam criaturas que atentam contra a fé e a paz de suas comunidades. Eles são em sua maioria mestiços de pindoramenses e metropolitanos, utilizando conhecimentos dos caboclos junto à fé no Monoteísmo Metropolitano. Desta fé veio seu padroeiro, o Padre Cícero, que sempre abençoou as famílias desta região com sua fé e ritos em honra ao Deus Maior, um deus de amor e respeito a todas as outras crenças.

A estrutura da tribo Cangaço possui uma capela em honra ao Deus Maior e seus defensores angelicais e santos, envolta por casas de barro batido, um poço de onde vem toda a água e os pequenos roçados de cada família, com produção escassa para

sobrevivência.

Os habitantes do Cangaço são capazes de utilizar uma combinação de recursos das tribos originais pindoramenses e também dos metropolitanos, como por exemplo armas de fogo, cavalos, lampiões a óleo e outros itens, mas todos muito rudimentares.

Armamento Abençoado. Com uma prece rápida, que exige um movimento e 5 PMs, uma de suas armas (At ou P, à sua escolha) torna-se uma arma mágica sagrada. Este efeito dura até o fim do combate.

Presepeiro. Você sabe trapacear os inimigos, os deuses e até mesmo o próprio destino. Você pode usar Pontos de Magia (em vez de Pontos de Experiência) para comprar uma vantagem temporariamente. Você pode usar este poder uma vez por dia.

Sobrevivente. Você é perito em conseguir recursos nas regiões áridas de Pindorama. Com uma pequena prece, você pode lançar a magia Verter Água de Pedra mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica. Você também jamais se perde no sertão, sempre sabendo em que direção seguir.

Corubo

Patrono: Anhangá, espírito vingador das matas

Por vezes, a intervenção dos colonizadores e suas ideias civilizatórias acaba por levar tribos inteiras à extinção – se não a extinção real, a extinção de sua cultura e alma. Eventos odiosos aconteceram nos últimos séculos, despertando na tribo Corubo o espírito vingativo e sanguinolento que ultrapassa a fúria das outras tribos.

Originalmente, a tribo Corubo tinha como patrono Aruanã, o deus indígena da alegria, o que inspirava os membros da tribo a conviverem com as outras tribos da Grande Floresta com grande satisfação e benevolência. Seus rituais de gratidão aos deuses e à natureza eram constantes e cheios de música, de modo que muitos membros de outras tribos os visitavam e contribuíam para estas festas continuarem.

Porém, quando os colonizadores chegaram e começaram a explorar Pindorama, a tribo Corubo foi a primeira encontrada, logo que se iniciava a Grande Floresta a partir do litoral por onde os habitantes da Metrópole chegaram. Com as batalhas sangrentas que já tinham contra os pindoramenses das tribos Armahda, os metropolitanos assumiram uma postura muito mais agressiva e cruel contra os Corubos, realizando atos inenarráveis contra membros da tribo Corubo, fossem homens adultos, mulheres, idosos e crianças. Aruanã chorou do primeiro dia de encontro até o momento em que os poucos sobreviventes da tribo, machucados tanto física como mental e espiritualmente, pediram por auxílio e Aruanã não soube o que fazer. Mas Anhangá sabia.

O deus dos atos de vingança usou aquele ambiente traumatizado para guiar os Corubo a se curarem através da fúria contra os metropolitanos insensíveis, e os sobreviventes absorveram os mortos dentro de si.

Seus nheengçaras sabem direcionar o ódio e a loucura contra seus inimigos, além de evocarem a energia da morte de seus amados compatriotas na forma de Corpos Secos e Bradadores que passaram a assombrar as florestas, sertões, praias e vilas. Urubus, gambás e tatus são seus animais de estimação, quando os têm.

Ataque Furioso. Você pode gastar 2 PMs para invocar uma fúria que oferece At+2 e V+1 (o aumento em Vontade aumenta seus PVs e PMs) durante um número de turnos igual à sua V (após o ajuste). Quando a fúria termina, você fica esgotado (-1 em todas as características) por uma hora.

Corpo Seco e Bradador. Em uma situação de perigo ou combate, você pode realizar um movimento especial que separa seu corpo e sua alma para que ambos atuem de forma independente. Funciona de modo semelhante à Forma Alternativa, só que ocorre nesta separação. Cada personagem possui 60% dos pontos totais de personagem, arredondados para baixo, e cada forma tem uma vantagem única de Morto-Vivo obrigatória: a forma de Corpo Seco deverá ter Zumbi, enquanto a forma de Bradador deverá ter Fantasma. Assim, um personagem de 10 pontos poderá se transformar em uma dupla formada por um Corpo Seco de 6 pontos e um Bradador de 6 pontos.

Grito Enlouquecedor. Você pode lançar a magia Loucura de Atavus, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Negra. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essa magia.

Gangrena Gasosa

Patrono: Xangô, orixá da justiça, trovões e fogo

O sincretismo do Monoteísmo Metropolitano, Espiritismo Metropolitano, Xamanismo Pindoramense e Xamanismo Alkebulano foi o evento gradual que gerou esta tribo de descendentes das três grandes etnias, mas que ainda assim abarcava membros de outras etnias que não fossem de Pindorama, Metrópole ou Alkebulan. Como maior representante dos raios e da justiça empreendida pela energia Tupã em Pindorama, o orixá alkebulano Xangô assumiu a responsabilidade de guiar esta tribo rumo à iluminação espiritual e respeitosa de todas as origens que se uniram.

Com isso, todo o mundo espiritual convergiu para uma única hierarquia espiritual, que a tribo Gangrena Gasosa se tornou especialista em contatar. Entre os ambientes urbanos e as áreas selvagens, existe a região das Vilas, onde a tribo Gangrena Gasosa se instalou. Totalmente ajustados aos costumes e tecnologia metropolitanos, os membros desta tribo não apenas têm

acesso aos itens consumidos pela metrópole, como também se vestem de forma semelhante, combinando o vestuário metropolitano com elementos pindoramenses e alkebulanos (e até de outras etnias).

Os membros da Gangrena Gasosa estão mais acostumados com os animais dos ambientes urbanos e rurais e menos com os selvagens, de modo que costumam utilizar cavalos como montaria e podem possuir cães, gatos e até galinhas como animais de estimação.

Chamado do Além. Você pode preparar um gatilho que lhe ajudará a invocar um Aliado em momentos de dificuldade. O gatilho deve ser combinado com o mestre (chegar a 0 PVs; cair de um penhasco; mencionarem um evento histórico de Pindorama...). Se esta situação ocorrer, o seu Aliado irá surgir, mesmo que você esteja impossibilitado de invocá-lo. O Aliado será um espírito vivente no plano astral.

Incorporação. Você pode comprar a vantagem Fusão por apenas 1 ponto, e todos os Aliados que forem invocados pelo Chamado do Além passarão a ter também Fusão. Caso não tenha o poder Chamado do Além, você poderá usar a vantagem Poder Oculto, mas com o dobro dos PMs para o efeito funcionar.

Viagem Astral. Você recebe as magias Teleportação, Teleportação Avançada de Vectorius e Teleportação Planar, e pode lançar estas magias por apenas metade do seu custo em Pontos de Magia.

Hate Embrace

Patrono: Labatut, espírito do terror

A região dos Sertões foi palco de muitos eventos históricos de perseguição dos colonizadores. As comunidades que iam se formando nos Sertões por muitas vezes buscaram resistir de forma pacífica às abordagens agressivas e desrespeitosas dos metropolitanos. Isso gerou na tribo Hate Embrace um forte espírito guerreiro, guiado por herois da resistência como Lampião, Zumbi dos Palmares, Antônio Conselheiro e outros que se insurgiram aos dominadores.

No início, a tribo Hate Embrace era na verdade parte da tribo Cangaço, mas com o tempo o ódio deles e a indignação os deixou afastados dos preceitos esperados pelo Padre Cícero, e eles então decidiram se assumir como uma tribo à parte, de protetores de seus "irmãos" originais do Cangaço. Entre os colonizadores mais cruéis, existiu um chamado General Labatut, que instaurou medo nas regiões do Litoral e dos Sertões, caçando e torturando qualquer um que estivesse se insurgindo. Porém, com sua morte, seu espírito foi condenado a vagar por Pindorama, vindo a se tornar o temível monstro Labatut que por fim se tornou patrono da tribo Hate Embrace, se guiando pelo espírito enraivecido de Labatut para enfrentar seus inimigos.

A estrutura da tribo Hate Embrace é semelhante à do Cangaço, sem uma capela ao centro e repleta de casas de barro batido, um poço de onde vem toda a água e os pequenos roçados de cada família, com produção escassa para sobrevivência.

Os habitantes da Hate Embrace são capazes de utilizar uma combinação de recursos das tribos originais pindoramenses e também dos metropolitanos, como por exemplo armas de fogo, cavalos, lampiões a óleo e outros itens, mas todos muito rudimentares.

Confundir Opressor. Você sabe confundir seus inimigos, fazendo com que eles percam a concentração. Você pode usar uma ação e 1 Ponto de Magia para obrigar um alvo a fazer um teste de Vontade. Se o alvo falhar, sofre uma penalidade de T-2 até o fim do combate.

Ferver o Sangue. Você pode usar os efeitos de Controle Emocional – Desespero e Ódio, pagando apenas 1 ponto por este poder. Caso o adquira por seu custo total, seu ataque para ativar o poder ignora a Técnica do alvo, apenas com relação a Desespero e Ódio.

Sobrevivente. Você é perito em conseguir recursos nas regiões áridas de Pindorama. Com uma pequena prece, você pode lançar a magia Verter Água de Pedra mesmo sem possuir qualquer vantagem mágica. Você também jamais se perde no

sertão, sempre sabendo em que direção seguir.

Morrigam

Matrona: Morrigan, deusa celta das guerras, morte e destino

Com a passagem dos séculos, as lendas de Pindorama acabaram por conhecer entidades míticas de outros pontos do mundo. A tribo MorrigaM é uma das poucas tribos que conseguiram o respeito simultâneo de entidades nativas e dos colonizadores, mais especificamente o panteão celta e a deusa que se tornou sua padroeira, Morrigan.

Esta tribo nasceu dos membros da Armahda que decidiram por uma estratégia diferente: em vez de encararem de frente os colonizadores, eles fariam contato com as criaturas feéricas que influenciam os sonhos e a imaginação dos metropolitanos, de modo a atuarem para mudar a mentalidade dos metropolitanos. Com isso, a deusa celta Morrigan foi contatada e os acolheu como padroeira, mesmo assim sem de forma alguma se desfazer do contato com a tribo Armahda e todas as outras. Inclusive, as deusas Guaipira e Morrigan se tornaram aliadas muito fortes, uma aprendendo muito com a outra em suas esferas de atuação.

Vivendo como uma vila de pescadores no Litoral, a tribo MorrigaM exalta a cultura caiçara unida à dos pescadores celtas seguidores do deus dos mares Manannán. Morrigan se assegura de controlar os Sidhe (Caruanas vindas da Metrópole) contra qualquer atuação desrespeitosa a Pindorama, enquanto Guaipira intercede junto ao panteão pindoramense pela aceitação de Morrigan e seus aliados Sidhe no território pindoramense.

A tribo MorrigaM consegue acessar, mesmo que de forma um pouco limitada, os recursos urbanos das cidades erguidas pelos colonizadores, obtendo então lampiões a óleo, barcos com motor a vapor, armas de fogo rudimentares.

Caçada Selvagem. Você pode lançar as magias Fúria Guerreira, Pânico e Tropas de Ragnar, pelo custo normal em PMs, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica. Caso adquira as vantagens necessárias, você paga metade do custo em PMs para lançar essas magias.

Diplomacia Sidhe. Sidhe (a versão celta das Caruanas) com Vontade inferior à sua Técnica seguem suas ordens. Aquelas com V igual ou superior à sua T não lhe obedecem, mas também não lhe atacam a menos que sejam atacadas primeiro. Você pode comandar um número de Sidhe igual à sua T+1.

Ogam. Você tatuou as palavras de uma magia que aprendeu em sua própria pele, e é capaz de lançar esta magia por apenas metade do seu custo em PMs. Você não precisa de quaisquer palavras ou gestos para invocá-la. Este poder pode ser adquirido mais vezes, cada vez para uma nova magia.

Tamuya Thrash Tribe

Patrono: Xandoré, deus indígena da raiva e do ódio

Uma das quatro grandes tribos a viver na Grande Floresta, a Tamuya Thrash Tribe também ocupa uma área muito próxima aos locais de concentração de colonizadores, assim como os membros da tribo Corubo. No entanto, eles puderam observar a barbárie realizada pelos colonizadores contra os membros da Corubo e tiveram tempo de se prepararem, pois eles seriam os próximos.

Embora já fossem uma tribo guerreira guiada por Xandoré, os pindoramenses da tribo Tamuya Thrash Tribe também se aproveitaram de sabedoria militar que os levou à decisão de usar fogo contra fogo: eles passaram a roubar cavalos, cães, explosivos e armas de fogo dos colonizadores, e se desenvolveram como os únicos habitantes originais da Grande Floresta capazes de guerrear exatamente com os mesmos recursos que os metropolitanos. Suas táticas de guerrilha e ataques-relâmpago são muito temidos. Não apenas grandes guerreiros, seus urros e ruídos são estrategicamente empregados para aumentar a tensão de seus inimigos, ao mesmo tempo em que eles mesmos se tornam mais determinados, com raiva dos colonizadores que prejudicam a paz de Pindorama.

A tribo Tamuya Thrash Tribe se dedica a lidar com a tristeza que persegue os povos assolados pelas ações malignas de colonizadores e dominadores. Quando estão em performance, sua capacidade de revoltar ou remover a revolta das almas é admirável.

Canto Melancólico. Você pode usar os efeitos de Controle Emocional – Desespero e Medo, pagando apenas 1 ponto por este poder. Caso o adquira por seu custo total, seu ataque para ativar o poder ignora a Técnica do alvo, apenas com relação a Desespero e Medo.

Ferver o Sangue. Você pode usar os efeitos de Controle Emocional – Desespero e Ódio, pagando apenas 1 ponto por este poder. Caso o adquira por seu custo total, seu ataque para ativar o poder ignora a Técnica do alvo, apenas com relação a Desespero e Ódio.

Memória Ancestral. Graças as memórias de seus ancestrais, você pode escolher um sucesso automático em um teste de Animais ou Sobrevivência. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual a T+1.

Tupi Nambha

Patrono: Sumé, deus indígena dos conhecimentos e sociedade

Tida como a mais antiga das tribos da Grande Floresta de Pindorama, os Tupi Nambha são protegidos pelo Pai Sumé, o deus indígena que deu o conhecimento e as noções de sociedade a todos os habitantes originais de Pindorama. Através dele, conceitos como justiça, família, trabalho e fé foram ensinados a todos os pindoramenses, que assimilaram seus ensinamentos de modo a evoluírem para as várias tribos, coexistindo em harmonia. Aos Tupi Nambha, entretanto, Sumé ensinou os conhecimentos mais profundos do valor das plantas da Grande Floresta na conexão com os deuses.

Todos os membros da tribo Tupi Nambha possuem uma ligação especial com a natureza à volta, sentindo a energia mágica que preenche todos os seres vivos, os ventos, os rios e cachoeiras, as pedras e os corpos que brilham no céu de dia e de noite. Já os nheengçaras da tribo Tupi Nambha, além de terem a mesma experiência sensorial e espiritual, ainda são capazes de usar a música para se conectarem aos espíritos dos animais e plantas, obtendo deles comunicação e até a geração de medicamentos especiais.

Integrantes da tribo Tupi Nambha são hábeis pajés, realizando feitiçarias através de poções e chás (ou garrafadas), gerando os mais diversos efeitos. Sua habilidade de influenciar a saúde e o comportamento das pessoas, animais e plantas à volta com sua feitiçaria lhes garante muita versatilidade.

Amigos da Mata. Você é especialmente ligado aos animais, e recebe T+2 em testes da perícia Animais.

Brado de Guerra. Você pode gastar 1 PM e um movimento para inspirar todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem FA+1 por um número de turnos igual à sua Vontade.

Pajelança. Uma vez por dia, você pode fabricar uma poção gastando Pontos de Magia em vez de Pontos de Experiência. Você não precisa conhecer a magia necessária, mas seu acervo de receitas é limitado: você sabe preparar um número de tipos de poções igual à sua Técnica. Preparar uma poção exige 10 min. Poções de pajelança perdem seu efeito caso não sejam consumidas em 24 horas.

Voodoopriest

Matrona: Jurema, deusa-árvore afroindígena

Quando os colonizadores da Metrópole chegaram a Pindorama, os embates logo se iniciaram contra os habitantes do Litoral, seguindo-se à Grande Floresta e às Vilas. Uma tribo originalmente vivendo no Litoral se retraiu para as Vilas, nas matas densas chamadas de capoeiras. De lá, sua padroeira Jurema, o grande espírito da árvore sagrada lhes passou mensagens sobre comandos vindos de um grupo de seres malignos que manipulavam os colonizadores. Esta era a Ordem do Dragão Negro, comandada por seres alienígenas que se misturaram à história da Metrópole.

Apenas a tribo Voodoopriest foi capaz de identificar a existência desses seres infiltrados em meio aos seres humanos comuns. Nephalins já tinham a aparência humana apesar de seu sangue aberrante, mas os Cytraks tinham aparência reptiliana quando não estavam disfarçados de seres humanos, enquanto os Annunaki eram deuses-monstros de formas abomináveis, inimigos de todo e qualquer panteão celestial que prezasse pelo amor, paz e benevolência. Então, Jurema assumiu a responsabilidade de guiar a tribo Voodoopriest na caça e extermínio do grande mal infiltrado na Metrópole, na expectativa de gerar

uma comunidade mais humanitária por parte dos colonizadores e uma sociedade muito mais harmoniosa em todo o território de Pindorama.

Fortemente ligada às tradições antigas pindoramenses e alkebulanas, a tribo Voodoopriest é composta por grandes guerreiros, juízes, batedores e pajés que recebem missões e poderes diretamente dos deuses. Por essa razão, eles possuem uma habilidade natural para detectar agentes da Ordem do Dragão Negro que buscam manipular a humanidade.

Caçador de Illuminati. Quando você faz um acerto crítico contra um oponente da Ordem do Dragão Negro, sua Atitude ou Potência é triplicada (em vez de duplicada).

Cipó das Almas. Você pode comprar os poderes Precognição e Poscognição pagando apenas 1 ponto pelos dois, e gasta apenas metade dos PMs para utilizá-los. Os deuses de Pindorama projetam estas visões para guiar os nheengçaras desta tribo no combate à Ordem do Dragão Negro.

Poderes Climáticos. Você pode escolher e usar três magias da escola Elemental (ar) mesmo sem nenhuma vantagem mágica, pelo custo normal em PMs. Caso adquira essa vantagem, você paga metade do custo normal em PMs para lançar essas magias.

Magia Tupã

Enquanto o Módulo Básico de 3D&T oferece as escolas de Magia Branca, Magia Negra e Magia Elemental, o cenário de Nheengçaras considera que apenas os Kits Nheengçaras podem comprar uma quarta escola de magia, chamada Tupã. Outros Kits e mesmo personagens sem Kits podem comprar as três escolas de Magia sem problema, verificando apenas a permissão do Mestre. Da mesma forma, o Mestre pode decidir permitir que certos Kits (como Bardos, Celebridades ou Holo Idols) possam comprar Tupã.

Para compreender esta escola, deve-se também entender que Tupã não é realmente um deus, mas sim a manifestação dos deuses na Terra, na forma de efeitos como ventos, chuva, raios e trovões. Esta é a forma dos deuses se mostrarem presentes e até de se comunicarem com seus fiéis.

Sendo assim, Tupã pode parecer uma mistura de efeitos da Magia Elemental para os elementos ar, água e fogo (na forma de raio), mas ultrapassa isso. É também a forma como os nheengçaras invocam o poder espiritual em suas performances e manifestam a energia divina que os abençoa em suas batalhas contra seus oponentes. Também existe o Metal, uma forma de se invocar poderes de instrumentos musicais e aparelhos eletrônicos musicais (como microfones, amplificadores, fones de ouvido etc.) de modo a controlar tais peças metálicas e gerar muitos outros efeitos.

O processo para possuir magias iniciais e aprender novas magias mantém a mesma lógica das escolas já existentes. Magias que precisem de todas as escolas (como Desejo), continua precisando apenas das três originais.

Magias permitidas caso o Nheengçara tenha Tupã: Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Força Mágica, Pequenos Desejos, Proteção Mágica, Acordar, O Amor Incontestável de Raviollius, Armadura Elétrica, Armadura Espiritual, Ataque Vibratório, Aumento de Dano, Aura, Barreira de Vento, O Canto da Sereia, Círculo de Raios, Comando de Khalmyr, Contra-Ataque Mental, Controlar Elemento, Controlar o Clima, Corpo de Ferro, Corpo Elemental (Metal, Tempestade ou Trovão), Criar Vento, Criatura Mágica, Criatura Mágica Superior, Criatura Mágica Suprema, Desespero, Desmaio, Despertar da Fera, Desvio de Disparos, Enxame de Trovões, Escudo Elemental, Explosão, Fascinação, Forma Gasosa, Fúria Guerreira, Impulso, Influência, Invocação do Elemental, Invocação do Elemental Superior, Invocação do Elemental Supremo, Invulnerabilidade, Leitura de Lábios, A Mágica Silenciosa de Talude, Marcha da Batalha, Marcha da Coragem, Muralha de Energia, Onda de Choque, Ondas de Vento, Pânico, Presença Distante, Proteção contra Magia, Proteção contra o Elemento, Raio Desintegrador, Raio Elétrico, Silêncio, O Soco de Arsenal, Sono, Surdez, Totem, Trovão, Trovão em Cadeia, Vento Espiritual.

Novas magias, específicas da Escola Tupã:

Avatar de Tupã

Escola: Tupã.

Custo: 40 PMs.

Alcance: toque; **Duração**: permanente até cancelada.

Os deuses indígenas permitem que alguns nheengçaras recebam parte de sua energia celestial como verdadeiros avatares do poder Tupã. Porém, o cancelamento da magia pode ser feito apenas com um Desejo, ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. No caso desta magia, a transformação só pode se manter enquanto estiver ocorrendo uma tempestade trovejante por meios naturais (ou seja, não pode ser uma tempestade gerada por magia).

Avatar de Tupã, 85Ki

At8 (Sônico, Elétrico), T10, V7, I5, P10 (Sônico, Elétrico), 35 PVs, 35 PMs.

Vantagem Única: Nanomorfo.

Kits: Nheengçara (mesma tribo do nheengçara que lançou a magia, com os mesmos poderes garantidos que o nheengçara possuir), Velocista (Força de Aceleração, Movimento Rápido, Supervelocidade), Avatar (Certeza da Vitória, Invulnerabilidade Sagrada, Égide).

Vantagens: Aceleração, Aparência Deslumbrante, Ataque Combinado, Domínio de Elemento (Tupã), Imortal III,

Incorpóreo, Movimento Especial III, Paladino, Perito (uma especialização musical conveniente à situação), PMs Extras x5, PVs Extras x5, Reflexão, Sentidos Especiais III, Teleporte, Toque de Energia x2 (Sônico, Elétrico), Tupã, Voo, Xamã.

Desvantagens: Código de Honra do Unitarista, Fúria.

Magias: 40 PEs na escola Tupã.

Bomba de Metal

Escola: Tupã.

Custo: 1 a 3 PMs.

Alcance: longo; **Duração**: instantânea.

Esta magia cria uma explosão a partir de um elemento metálico atacando todas as criaturas num raio de 4 a 6 metros do centro da explosão raio = 3 + PMs gastos, com FA = T + PMs gastos.

Chicote de Eletrometal

Escola: Tupã.

Custo: 2 PMs por rodada.

Alcance: pessoal; **Duração**: sustentável.

Um chicote metálico eletrificado surge na mão do nheengçara e pode ser usado para atacar o inimigo, como se o nheengçara tivesse Membros Elásticos. O nheengçara ataca com At+T+2d.

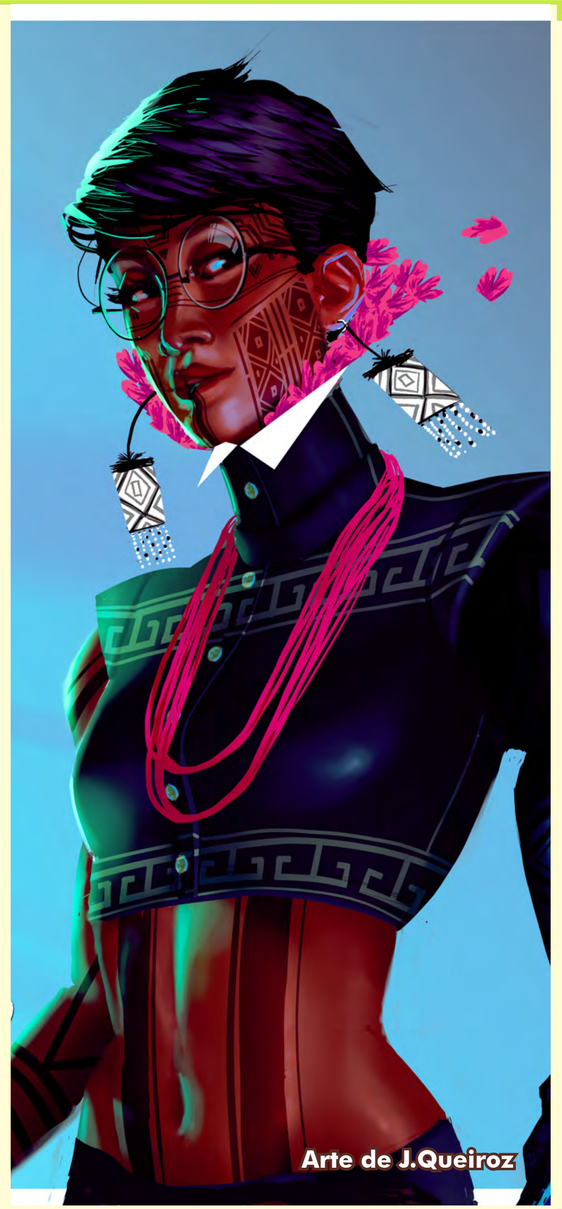
Estilhaçar

Escola: Tupã.

Custo: 3 PMs para cada 1d de dano (veja adiante).

Alcance: curto; **Duração**: instantânea.

Estilhaçar cria um ruído agudo que quebra objetos não-mágicos feitos de partes, derrete um objeto sólido não-mágico, ou danifica uma criatura cristalina. Se usado como uma mágica de ataque, Estilhaçar destrói todos os objetos não-mágicos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana com até 500g ao alcance, por 3 PMs. Ou então apenas um objeto sólido, independentemente da composição, pesando até 5 kg, é destruído, por 3 PMs. Contra criaturas vivas de composição cristalina (o que inclui Construtos), o dano é de 1d para cada 3 PMs gastos, e estes oponentes são considerados Indefesos quando atacados por esta magia. Qualquer item destruído por Estilhaçar pode ser consertado através da magia Consertar ou de testes de Artes ou Máquinas (a Perícia mais condizente com o item).



Arte de J.Queiroz

Mosh

Escola: Tupã.

Custo: 5 PMs.

Alcance: longo; **Duração**: permanente (veja a seguir).

Lançada durante uma performance, ela exige de todos os espectadores um teste de Vontade +2. Se falhar, a vítima será tomada por uma vontade irresistível de manifestar seus sentimentos de forma física – batendo e apanhando em uma roda de bate-cabeça. O sentimento pode ser interrompido quando a vítima perder um total de 5 PVs apanhando. Mortos-vivos, construtos e seres com V2 ou mais são imunes. O efeito da magia é permanente enquanto a canção for mantida – assim que o nheengçara terminar sua canção, o efeito de Mosh cessa imediatamente.

Palco de Batalha

Escola: Tupã.

Custo: 6 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** sustentável.

O nheengçara é capaz de transformar qualquer local em que esteja realizando uma performance em uma Área de Batalha, como a vantagem. Enquanto mantiver a magia, o nheengçara receberá os benefícios como se tivesse a vantagem, envolvendo a área da performance em uma redoma de energia eletromagnética.

Revelar Draconianos

Escola: Tupã.

Custo: 4 PMs.

Alcance: longo; **Duração:** instantâneo.

Ao emitir certas vibrações com sua voz ou instrumento, o nheengçara consegue atingir os padrões mentais dos Draconianos (membros da Ordem do Dragão Negro) e os força a atingirem sua forma verdadeira (no caso dos Cytraks e Annunaki) ou causar forte dor auditiva (Nephalins, Cytraks e Annunaki). No turno seguinte, Cytraks e Annunaki revelados podem voltar a seus disfarces humanos.

Show de Luzes

Escola: Tupã.

Custo: 7 PMs.

Alcance: longo; **Duração**: permanente (veja a seguir).

Lançada durante uma performance, ela exige de todos os espectadores um teste de Vontade +1. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos da performance, totalmente encantada com as luzes hipnóticas e fogos de artifício ilusórios. O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, construtos e seres com V3 ou mais são imunes. O efeito da magia é permanente enquanto a performance for mantida – assim que o nheengçara terminar sua apresentação, o efeito de Show de Luzes cessa imediatamente.

Sonar

Escola: Tupã.

Custo: 1 PM.

Alcance: longo; **Duração**: sustentável.

O nheengçara pode realizar esta magia sobre si mesmo ou sobre outro indivíduo, que recebe o sentido especial Radar, através de ecolocalização (enviando ruídos e interpretando formas e distâncias quando recebe os ruídos de volta).

Voz Trovejante

Escola: Tupã.

Custo: 2 PMs.

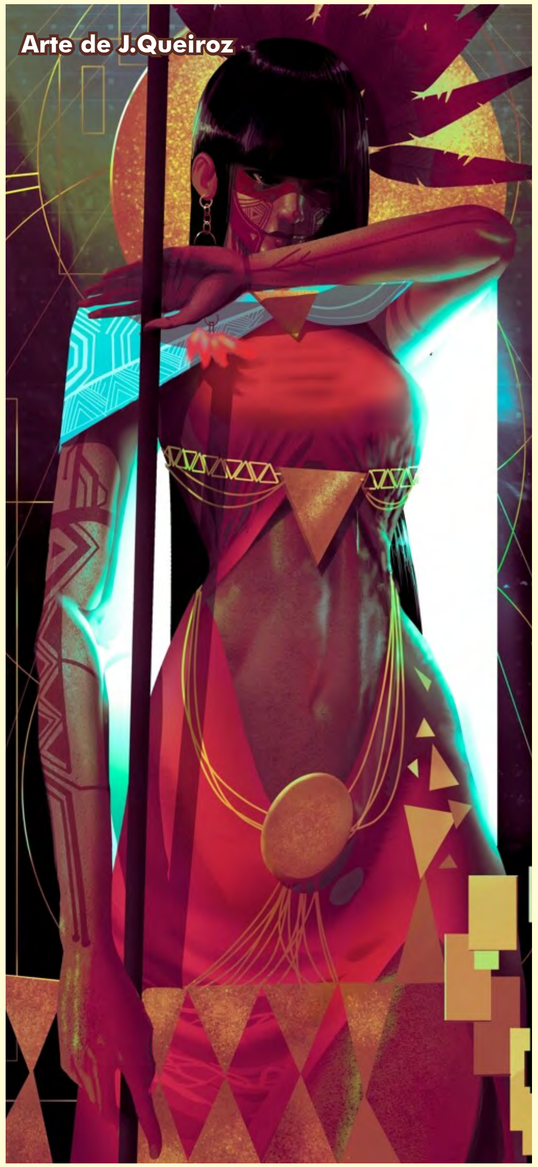
Alcance: toque; **Duração**: sustentável.

Enquanto estiver sob efeito desta magia, a Potência do alvo desta magia é dobrada, assim como quaisquer vantagens, poderes e magias de longo alcance.

Vantagens & Desvantagens para Nheengçaras

Baioneta (1 ponto)

Em uma situação de combate, sua Força não será apenas equivalente a Atitude, recebendo um bônus de +1 devido a lâminas, espinhos, placas reforçadas ou quaisquer outras ideias que tornem seu instrumento musical uma arma eficiente. Exemplo: um guitarrista com Atitude 2 e Baioneta terá Força 3 (At+1) ao usar sua guitarra em combate. No caso de cantores, valem ideias como próteses de presas pontiagudas, língua serrilhada, piercings de espigões nos queixos etc.



Beatbox (1 ponto)

Você é capaz de realizar suas performances artísticas até mesmo se não estiver com seu instrumento musical à disposição, improvisando sons extras de modo a parecer mais de uma pessoa performando ao mesmo tempo.

Canto da Dríade (1 ponto)

Você é capaz de alterar quaisquer efeitos de ação mental das magias Tupã e/ou espetáculos musicais para afetarem vegetais e criaturas-planta além das criaturas normalmente influenciadas.

Fã-Clube Fanático (2 pontos)

Você tem um fã-clube fanático que te acompanha e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, seguindo você por toda a parte, tirando seu sossego e impedindo-o de agir furtivamente.

Um grande benefício do fã-clube fanático é que, durante uma luta, quando o fã-clube fanático está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha T+1 e impõe T-1 ao oponente (se ele falhar em um teste de Vontade).

Sempre que precisar, você pode pagar 1 PM para chamar 1d de membros do seu fã-clube fanático para dar uma ajuda, seja gerando o caos no lugar, brigando (e apanhando) em seu lugar, ou usando habilidades que tenham para auxiliar em uma missão. Todos são construídos com apenas 2 pontos e acumulam no máximo -2 pontos em desvantagens. O tipo exato de indivíduo depende da sua imaginação e da permissão do Mestre.

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida – não necessariamente seu fã-clube fanático, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz). Lembre-se que nem sempre haverá espectadores presentes!

Metrônomo (1 ponto)

Sua música e/ou magia Tupã afeta Construtos. O nheengçara é capaz de alterar quaisquer efeitos de ação mental das habilidades musicais e/ou magia Tupã para afetarem Construtos. A duração de todos os efeitos de ação mental que visem Construtos é reduzida à metade.

Performance Marcante (1 ponto)

Sua música continua na mente da audiência muito tempo depois da última nota desaparecer. Se o nheengçara utilizar magia Tupã ou mesmo tentar influenciar a audiência com testes de Manipulação enquanto realizam a performance, os efeitos permanecem ativos durante o dobro do tempo normal.

Réquiem (1 ponto)

Sua música e/ou magia Tupã afeta Mortos-Vivos. O nheengçara é capaz de alterar quaisquer efeitos de ação mental das habilidades musicais e/ou magia Tupã para afetarem Mortos-Vivos. A duração de todos os efeitos de ação mental que visem Mortos-Vivos é reduzida à metade.

Subsônico (1 ponto)

A sua música é capaz de afetar criaturas que não a ouvem conscientemente. O nheengçara consegue entoar melodias tão suaves que os adversários não percebem as notas, embora os aliados ainda recebam todos os benefícios da música do nheengçara. De forma similar, é possível afetar os inimigos na área de alcance da canção e, a menos que eles sejam capazes de enxergar a atuação do nheengçara ou disponham de outros métodos para descobri-la, não poderão determinar a fome do efeito.

Código do Unitarista (-1 ponto)

Unitaristas são indivíduos que se dedicam apenas à causa da unidade entre os povos, do respeito às diferenças e da exaltação à diversidade. Por isso, o personagem nunca irá enfrentar alguém que não esteja atentando contra sua causa, considerando que qualquer injustiça sem ligação com intolerância, discriminação ou genocídio cultural não é da alçada dele. Só irá entrar em uma batalha para autodefesa ou para defender algum Protegido Indefeso ou situações similares.

Aliados

Abaçaís, 23N

Um tipo de Pã indígena. Um espírito que força alguém a dançar e cantar. Ele possui a pessoa, levando-a a um transe festivo. O Abaçaí também consegue se transformar em qualquer animal, pessoa ou objeto.

At2, T3, V4, I1, P1; 20 PVs, 20 PMs

Vantagem Única: Fada (sem asas, tamanho humano).

Vantagens: Implemento (Fascinação), Metamorfose, Perito (Imitar Sons Animais), Possessão.

Desvantagens: Devoção (forçar suas vítimas a dançarem).

Perícias: Animais, Manipulação, Sobrevivência.

Banshees, 26N

Um espírito anunciador da morte das lendas celtas. Acredita-se que que ouve as lamúrias da Banshee estará fadado a morrer nos próximos dias. Geralmente são espíritos de antepassados que se dedicam a avisar seus descendentes sobre os acidentes e fatalidades fadados a ocorrer nos próximos dias.

At2, T2, V3, I2, P4 (sônico), 15 PVs, 15 PMs

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Incorpóreo, Imortal, Implemento (Pânico, Voz Trovejante), Invisibilidade, Magia Negra, Precognição, Rajada Mental, Voo.

Desvantagens: Devoção (anunciar a morte iminente), Fúria.

Perícia: Manipulação.

Magias: 10 PEs em magias da escola Negra.

BOTOS, 29N

Uma Caruana que vem das águas como um boto cor-de-rosa e se torna um homem jovem extremamente atraente. Se dedica a encantar e seduzir moças jovens para engravidá-las e gerarem novos Botos.

At1, T5, V4, I1, P3, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens Únicas: Anfíbio, Fada (sem asas, tamanho humano).

Kit: Encantor (Encantar)

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Aparência Inofensiva, Forma Alternativa, Implemento (Fascinação, O Canto da Sereia), Magia Branca, Magia Elemental, Perito (Sedução).

Desvantagens: Devoção (engravidar moças inocentes), Pacifista (relutante), Vulnerabilidade (Magia).

Perícias: Animais, Esportes, Manipulação, Sobrevivência.

Magias: 10 PEs em magias da escola Branca e Elemental.

CAAMANHAS, 23N

(Comadres Fulozinhas, Mães-da-Mata)

A Caamanha é o espírito de uma cabocla de longos cabelos negros, que protege as matas e gosta de receber presentes, principalmente papa de aveia, confeitos, fumo e mel. Caso sejam agradadas, podem causar boas coisas como caças e pescas mais fáceis, a aparição de abrigos, entre outras ajudas. Quando desagradadas, realizam traquinagens sem fim até afastarem as pessoas incômodas da mata que elas protegem.

At4, T3, V5, I0, P0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Controle de Animais, Distração, Incorpóreo, Imortal, Implemento (Controlar o Clima, Pânico, Pequenos Desejos), Invisibilidade, Nausear, Obstruir Movimento.

Desvantagens: Devoção (proteger sua mata), Insano (Intolerante a quem não lhe oferece presentes).

Perícia: Animais, Sobrevivência.

CABOCLOS, 27N

Espíritos de grandes sábios dos conhecimentos da natureza e do mundo espiritual, os Caboclos eram antes pindoramenses ou mestiços dos pindoramenses com metropolitanos, alkebulanos ou outras etnias. Sua voz pacificadora e cheia de autoridade guia seus contatos e aliados por entre desafios para a solução de muitos problemas.

At2, T4, V2, I3, P1, 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Cura, Enfraquecer, Imortal, Implemento (Pânico), Incorpóreo, Intuição, Invisibilidade, Magia Elemental, Motivador, Possessão.

Desvantagens: Código de Honra (Caçador), Dependência (oferendas), Insano (Caridoso), Pacifista (Relutante).

Perícia: Animais, Misticismo, Sobrevivência.

Magias: 20 PEs em magias da escola Elemental.

CAIPORAS, 28N

Filhos diretos do deus Caapora, as Caiporas podem ser tanto masculinas como femininas, muito características em suas aparências com cabeleiras vermelhas, traços bestiais, pinturas corporais selvagens e ritualísticas, muitas vezes montando um grande porco do mato.

At3, T4, V3, I5, P0, 15 PVs, 15 PMs

Kit: Druida de Allihanna (Amigo dos animais, Forma selvagem, Garras de fera).

Vantagens Únicas: Fada (sem asas, tamanho humano).

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aparência Inofensiva, Clericato, Magia Elemental, Magia Negra, Sentidos Especiais II (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Senso de Direção, Ver o Invisível, Visão Aguçada, Visão na Penumbra).

Desvantagens: Código de Honra (Allihanna), Devoção (proteger as matas), Vulnerabilidade (Magia).

Perícias: Animais, Crime, Sobrevivência.

Magias: 20 PEs em magias da escola Elemental e Negra.

IARAS, 28N

Filhas da deusa das águas Uiara, as Iaras são belas mulheres com longas caudas de peixe no lugar das pernas, além de olhos e cabelos muitas vezes semelhantes a águas correntes. As Iaras habitam principalmente os rios em Pindorama e encantam seres humanos mesmo não intencionalmente. Seu canto e sua aparência costumam conquistar homens, levando-os ao afogamento nas águas.

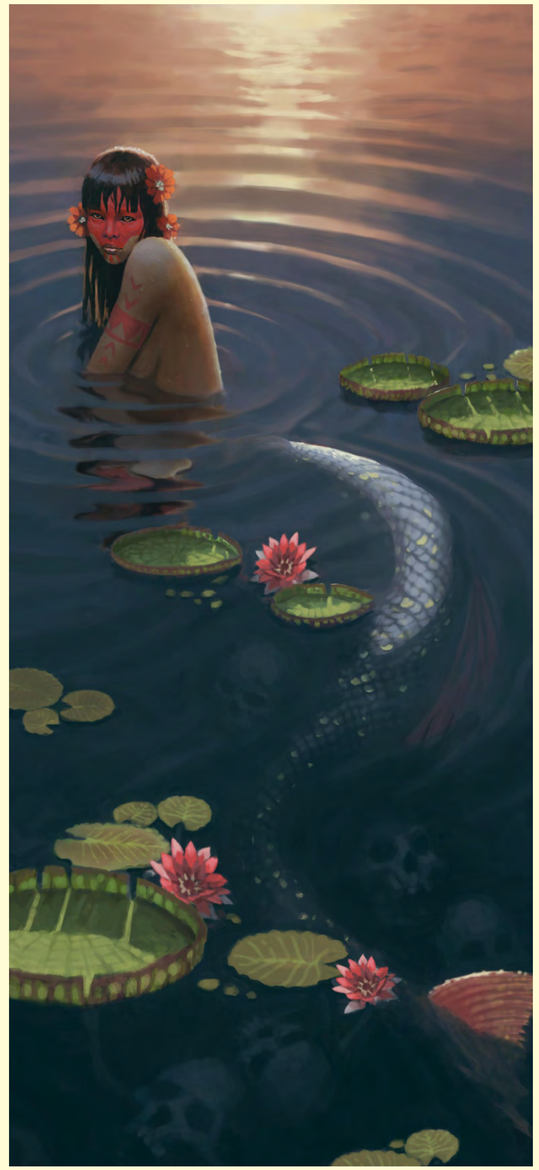
At4, T3, V4, I4, P0, 20 PVs, 20 PMs

Kit: Druida do Oceano (Forma marinha, Garras de fera, Voz do mar).

Vantagens Únicas: Anfíbio, Fada (sem asas, tamanho humano).

Vantagens: Aceleração, Aparência Deslumbrante, Arena (Água), Clericato, Elementalista (Água), Implemento (Fascinação), Magia Branca, Magia Elemental, Sentidos Especiais (Radar).

Desvantagens: Ambiente Especial (Água), Código de Honra (do Oceano), Devoção (proteger as águas fluviais e oceânicas), Vulnerabilidade (Fogo, Magia).



Perícias: Manipulação, Natação, Sobrevivência.

Magias: 20 PEs em magias da escola Branca e Elemental.

KANAÍMAS, 23N

Kanaímas são criaturas selvagens das matas pindoramenses, criaturas humanoides com características bestiais ligadas às onças pintadas e comportamento muito violento. Grandes aliados das Caiporas, os Kanaímas muitas vezes atuam como o braço armado das Caruanas. Sua bestialidade e ferocidade são muito temidas.

At5, T4, V4, I2, P0, 20 PVs, 20 PMs

Kit: Primitivo (Força é tudo, Fúria de combate, Tanque de carne).

Vantagens Únicas: Kemono.

Vantagens: Aceleração, Assustador, Ataque Múltiplo, Movimento Especial I (Balançar-se, Constância, Sem Rastros), Reflexos de Combate, Sentidos Especiais I (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Senso de Direção, Visão Aguçada, Visão na Penumbra).

Desvantagens: Devoção (proteger os animais), Fúria, Inculto, Monstruoso, Sanguinolência.

Perícias: Animais, Esporte, Sobrevivência.

MOURISCAS, 27N

(Mouras encantadas)

At2, T3, V3, I3, P1, 15 PVs, 15 PMs

Kit: Guarda-Costas (Fúria poderosa, Inimigo oportuno, Protetor eleito)

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Arcano, Enfraquecer, Forma Alternativa (Mulher-Serpente), Imortal, Implemento (Pânico), Incorpóreo, Invisibilidade, Possessão, Telepatia.

Desvantagens: Dependência (oferendas), Devoção (proteger local), Pacifista (Relutante).

Perícia: Manipulação, Sobrevivência.

PRETOS-VELHOS, 29N

Os detentores dos saberes de Alkebulan passaram a ser conhecidos como Pretos-Velhos depois que morreram e seus espíritos passaram a guiar seus descendentes e irmãos antes escravizados, bem como seus mestiços com outras etnias. Sua atuação é dedicada à solução de discussões, ao entendimento entre indivíduos e em detectar como tirar proveito de uma oportunidade que seu contato ou aliado possa não estar percebendo.

At3, T3, V2, I4, P0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Cura, Elementalista (Espírito), Enfraquecer, Falação Chateadora, Imortal, Implemento (Pânico), Incorpóreo, Intuição, Invisibilidade, Magia Elemental, Motivador, Plano Genial, Possessão, Telepatia.

Desvantagens: Dependência (oferendas), Insano (Caridoso), Lento, Pacifista (Relutante).

Perícia: Manipulação, Misticismo, Sobrevivência.

VAQUEIROS, 27N

Nascidos já em terras pindoramenses antes de partirem para o mundo espiritual, os Vaqueiros protegem as regiões rurais montados em seus cavalos ou touros, punindo pessoas de má índole. Muitas vezes, aparecem de formas sutis como um vaqueiro sem nenhuma característica especial, enquanto em outras vezes eles aparecem como caveiras flamejantes montadas em animais esqueléticas que deixam rastros de fogo pelo trajeto.

At3, T2, V2, I1, P4, 10 PVs, 10 PMs

Vantagem Única: Fantasma.

Vantagens: Aceleração, Cura, Enfraquecer, Imortal, Implemento (Pânico), Incorpóreo, Invisibilidade, Magia Branca, Motivador, Plano Genial, Possessão.

Desvantagens: Código de Honra (Herois), Dependência (oferendas), Insano (Caridoso).

Perícia: Animais, Manipulação, Sobrevivência.

Conheça as doze maiores bandas do folk metal nacional

Levante do Metal Nativo

(https://www.facebook.com/levantemetalnativo/)

"O Levante do Metal Nativo é um movimento de bandas que fundem o Metal com elementos da música, folclore, cultura e história do Brasil."

Embora esta matéria considere doze bandas no Levante do Metal Nativo, esta iniciativa considera apenas as bandas Aclla, Armahda, Cangaço, Hate Embrace, MorrigaM, Tamuya Thrash Tribe e Voodoopriest.

Aclla

(https://www.facebook.com/AcllaBand/)

"Formada em 2007 pelo cantor Tato Deluca, a banda ACLLA tem um objetivo lírico inteiramente focado nos conflitos que a humanidade enfrenta no início deste novo milênio: um mundo sujeito a mudanças climáticas iminentes, a crescente conscientização das pessoas sobre sua responsabilidade em relação ao mundo. meio ambiente e, é claro, conflitos internos das pessoas. Como enfrentar cada dia em um mundo tão caótico? Como se preocupar com a natureza e se sentir parte dela, se primeiro temos que curar nossas próprias feridas?"

Anfear

(https://www.facebook.com/bandaanfear/)

"ANFEAR é uma banda paulistana que produz músicas próprias, trazendo em suas letras, a cultura brasileira envolvendo nossa história e nosso folclore, buscando divulgar a nossa cultura para o mundo utilizando a língua inglesa como principal veículo de comunicação tendo sua primeira formação em 2013."

Arandu Arakuaa

(https://www.facebook.com/aranduarakuaa/)

"Arandu Arakuaa (saber dos ciclos dos céus ou sabedoria do cosmos, em Tupi-Guarani), teve início em abril de 2008 por Zândhio Huku.

A musicalidade da banda mescla heavy metal à música indígena e regional brasileira, com letras nos idiomas indígenas Tupi, Xerente e Xavante, inspiradas nas cosmologias, sabedorias e lutas dos Povos Indígenas do Brasil. Desta maneira, buscando contribuir para a divulgação e valorização de suas manifestações culturais, subestimadas durante os séculos.

O uso da viola caipira realça ainda mais a brasilidade na sonoridade do Arandu Arakuaa. Zândhio usa uma Guitarra Viola, instrumento idealizado pelo próprio músico."

Armahda

(https://www.facebook.com/Armahda/)

"Armahda é uma banda brasileira de heavy metal. Este álbum é sobre nossa cultura, lendas e capítulos verdadeiros de nossa história. Episódios que não devem ser esquecidos."

Cangaço

(https://www.facebook.com/cangacometal/)

"A arte da banda é criar novas texturas musicais baseadas na Mú-

sica tradicional brasileira e no Metal moderno, com letras que incitam a reflexão e o senso crítico na juventude atual. A banda trilha por um caminho que assusta os puristas. A escolha é pela mescla da agressividade com as melodias regionais de baião, forró, maracatu e por aí vai. Com um detalhe: o que influencia os caras é a vertente erudita: Sivuca, Quinteto Violado e o guitarrista Fred Andrade"

Corubo

(https://www.facebook.com/CoruboOfficial/)

https://corubo.bandcamp.com/

"Black metal indígena, uma ideia que começou entre 1999 e 2000, não é um metal viking, não é nórdico, não é satânico, não é nazista, mas algo com origem e cultura, algo novo e pessoal. A cultura indígena está quase extinta, muitas pessoas veem os povos indígenas como algo negativo, ou veem com orgulho as pessoas reais do país, o mesmo país que quase os exterminaram de sua verdadeira terra. Mas muitas pessoas resistem, como Corubo."

Gangrena Gasosa

(https://www.facebook.com/gangrenagasosa/)

"Tem gente que parece ter vindo ao mundo pra confundir, incomodar, nadar contra a maré, ser "do contra". É o caso dos caras da Gangrena Gasosa, a primeira e única banda de Saravá Metal do universo."

Hate Embrace

(https://www.facebook.com/HateEmbrace.BR/)

"Eis que nasce em terras Recifenses (janeiro de 2008) a Hate Embrace. Executando um death metal com hinos que abordam temas históricos, lendas e folclore."

MorrigaM

(https://www.facebook.com/morrigamofficial/)

"MorrigaM é uma banda brasileira, da capital Macapá do estado do Amapá, de Death Metal Melódico com temáticas pagãs relacionadas à vikings, celtas, deuses nórdicos e do folclore brasileiro."

Tamuya Thrash Tribe

(https://www.facebook.com/TamuyaThrash/)

"A banda, formada em 2010 por Luciano Vassan, Leonardo Emanoel, João Paulo Mugrabi e Bruno Rabello, faz um som pesado e distorcido, com letras que misturam inglês, português e até o tupi guarani, riffs elaborados e batidas arrasadoras, aliados a um vocal que passeia por diversas texturas que vão desde o gutural mais agressivo ao limpo e melódico. Em suas músicas, temas como escravidão, abolicionismo, missões jesuíticas, revoltas escravagistas, religião, luta pela liberdade e lendas indígenas são frequentes. O principal objetivo da banda é mostrar ao mundo a grandeza e a beleza de nossa história, cultura e folclore, narrando não somente a história de personagens como Zumbi, Tiradentes e Lampião e São Sepé, mas também o lado mais sombrio da nossa história e nossa cultura, mostrando tudo aquilo que ficou de fora dos livros didáticos e das salas de aula."

Tupi Nambha

(https://www.facebook.com/TupiNambhaOficial/)

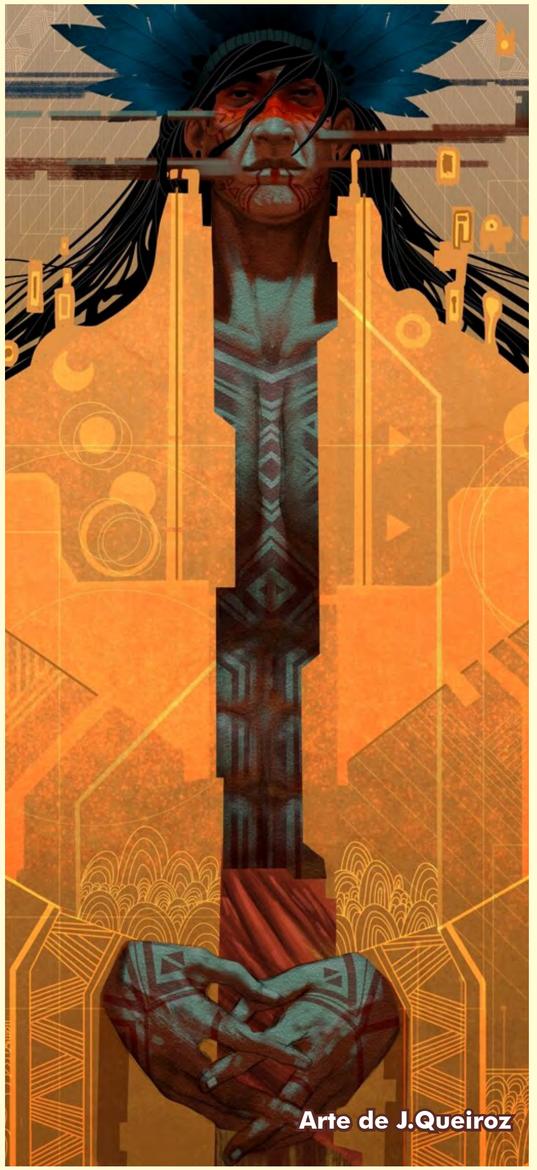
"A banda Tupi Nambha surgiu em Brasília no ano de 2016 com uma proposta ousada, mas com a identidade do Metal brasileiro, no estilo Tribal Metal: mesclar ritmos tribais folclóricos ao seu Heavy/Groove Metal. Como se este desafio por si só não fosse suficiente, a banda formada pela dupla Marcos Loiola (vocais) e Rogério Delevedove (guitarras) resolveu escrever as letras das músicas no antigo idioma tupi-guarani, dando ao som do Tupi Nambha ainda mais identidade e alma."

Voodoopriest

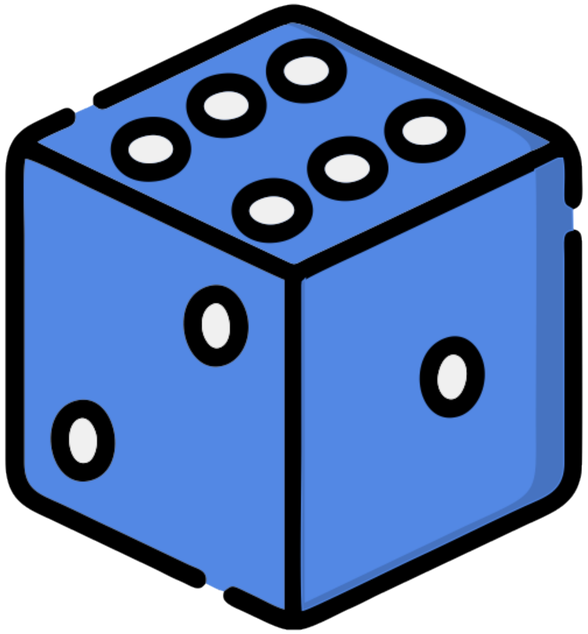
(https://www.facebook.com/voodoopriest.metal/)

"Banda de thrash/death metal paulistana com temática indígena. A proposta da banda é combinar elementos do thrash, death e heavy metal tradicional, com uma sonoridade moderna. Com músicas bem construídas, cheias de riffs instigantes, refrãos marcantes e doses fartas de peso equilibradas com um toque de groove, o Voodoopriest mostra que tem todas as qualidades para se tornar um grande nome do metal brasileiro e internacional."

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS



Arte de J.Queiroz



ACERTO CRÍTICO

ALPHA

POKÉMON

Pokémon

Se você quer ser um mestre Pokémon
e ser de todos o melhor, novas regras
para adaptação de 3D&T Alpha!

POKÉMON

Esta matéria é um complemento à matéria que saiu na Dragão Brasil feita pelo Álvaro Freitas e Tiago Ribeiro. Para usar essa adaptação é necessário possuir apenas o Manual 3D&T Alpha Revisado (que pode ser adquirido gratuitamente nesse link aqui) e as revistas digitais da Dragão Brasil 136 e 138 (que podem ser compradas nesse link 136 e 138).

Novos Kits:

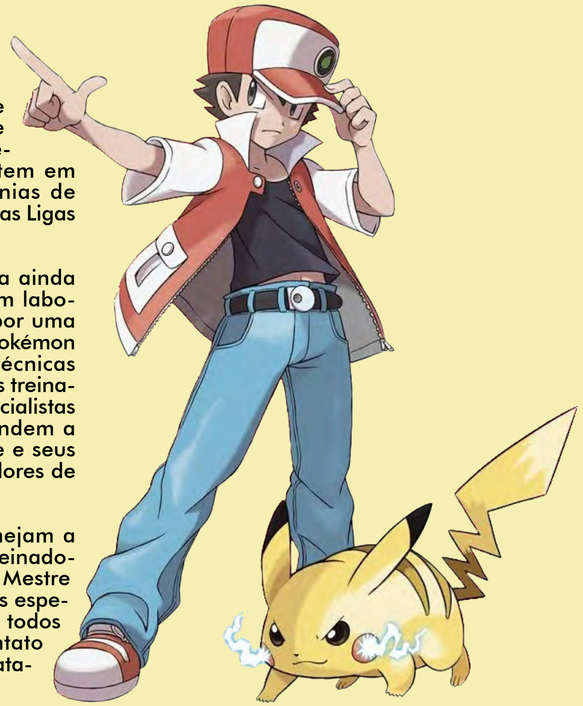
Treinador Pokémon

Exigência: H1; Perícia: Animais, Esportes ou Sobrevivência.

No mundo pokémon existem pessoas que dedicam sua vida a capturar, cuidar, treinar e lutar com pokémon. Essas pessoas são conhecidas como Treinadores Pokémon, eles partem em jornada pelo mundo para conquistar Insígnias de Ginásios, capturar novas criaturas e conquistar as Ligas Oficiais Pokémon.

Normalmente os treinadores saem de casa ainda jovens com um pokémon inicial obtido em um laboratório pokémon de alguma cidade. Viajam por uma ou mais regiões coletando informações sobre pokémon com suas Pokéagendas, aperfeiçoam suas técnicas batalhando contra pokémon selvagens e outros treinadores. Existem treinadores que se tornam especialistas em um tipo específico de pokémon ou aprendem a lutar em um tipo de terreno que favoreça ele e seus pokémon, como caçadores de inseto, exploradores de cavernas, pescadores e etc...

Quase todos os treinadores pokémon almejam a Liga Pokémon, onde enfrentam os maiores treinadores do mundo a fim de conquistar o título de Mestre Pokémon. Porém não importa quais sejam suas especialidades ou objetivos, existe um código que todos seguem: quando dois treinadores fazem contato visual pela primeira vez, eles devem ter uma batalha .



Especialista em Captura. Você é muito bom em pegar pokémon; quando for capturar você pode gastar 1 PM e somar +2 no valor final da captura.

Especialista em Batalha. Você sabe orientar muito bem os pokémon durante uma batalha, fazendo que que deem o melhor de si. Gaste uma ação de movimento e 2 PMs para jogar um dado extra na FA ou FD à sua escolha. Esse dado extra não causa crítico.

Especialista em Treinamento. Você sabe como treinar um pokémon para ele ganhar mais experiência. Escolha um pokémon do seu time, uma vez ao dia por pelo menos uma hora você vai dedicar seu tempo para treinar este pokémon. Faça um teste de H (somando o bônus de Treinador Nato se houver), se você passar o pokémon faz um teste de H+2, em caso de sucesso no teste, ele recebe 1 PE extra. Você pode treinar um ou mais pokémon várias vezes, porém, o máximo de treinos que você pode realizar por dia é igual a sua H (somando o bônus de Treinador Nato se houver) não importando se o treino for um sucesso ou não.

Criador Pokémon

Exigência: Empático; Perícia: Animais (Pokémon).

Criadores Pokémon devotam a sua vida a criar pokémon por bem-estar e amizade da criatura. Eles não se importam tanto com competições e batalhas, mas quando necessário os Criadores sabem conduzir muito bem um pokémon em batalha. Criadores Pokémon utilizam seus conhecimentos para criar produtos medicinais e nutricionais para pokémon, eles adoram conhecer novos pokémon e entender seu habitat.

Para um Criador Pokémon é mais importante entender como é a vida do pokémon do que simplesmente capturá-lo, por isso costumam anotar tudo sobre os pokémon que descobrem para saber sua alimentação, evolução e formas de reprodução. Criadores Pokémon também se tornam especialistas em reprodução pokémon, eles sabem como cuidar dos pokémon para que eles possam se reproduzir da melhor forma.

Criadores preservam a vida pokémon ao máximo e mesmo quando batalha costumam ser cautelosos e evitar que seus pokémon fiquem em desvantagem no confronto, por isso gostam de analisar muito bem o pokémon adversário para criar a melhor estratégia na batalha.

Ração Pokémon. Você aprendeu a criar ração especial que serve como alimento nutritivo para o pokémon. Você pode gastar 2 PMs e preparar uma ração que recupera 2d6 de PVs ou curar todas as condições especiais que afetem um pokémon. Você pode preparar por dia um número de rações igual ao dobro sua H. Essas rações duram o dia todo, mas não podem ser guardadas por mais de um dia inteiro.

Cuidados Pokémon. Observando os pokémon você aprendeu a cuidar deles. Seja na forma de alimentar, tratar ou treinar. Gastando 2 PMs você pode fazer algo que agrade ou cuide do pokémon (um carinho, dar algum alimento que ele goste, brincar com ele ou dizer coisas boas), o pokémon consegue recuperar 1d6 de PMs. Você não pode cuidar de um pokémon se ele estiver em batalha.

Reprodução Pokémon. Você sabe como fazer pokémon se reproduzirem, sempre que você ou um aliado for deixar um pokémon na Creche Pokémon para ele se reproduzir você pode gastar 2 PMs. Ele vai se reproduzir quando visitá-lo da próxima vez, mesmo num período curto de tempo (uma sessão no caso).

Regras Opcionais em Pokémon

As regras a seguir são sugestões para implementar nas campanhas no mundo pokémon, conforme a matéria da Dragão Brasil. Elas são opcionais e podem ser alteradas conforme a necessidade.

Opcionais para Armadura Extra e Vulnerabilidade

Conforme as regras do Manual Básico 3D&T Alpha, quando alguém possui Armadura Extra contra determinado dano ele dobra sua Armadura para FD. Se possuir Vulnerabilidade sua Armadura é zerada. Nos jogos alguns pokémon acabam por ter mais resistência ou fraqueza contra um ou mais tipos. Exemplos pokémon do tipo Inseto/Venenoso tem Armadura Extra duas vezes contra o tipo Lutador e pokémon do tipo Pedra/Terra tem Vulnerabilidade duas vezes contra o tipo Água.

Se quiser simular melhor isso, quando o pokémon possuir Armadura Extra duas vezes contra o mesmo tipo considere que o pokémon tem Invulnerabilidade contra aquele tipo (Manual Básico pág. 1d+34). Caso os tipos do pokémon tenham a mesma Vulnerabilidade o pokémon só poderá usar Habilidade para determinar a Força de Defesa contra aquele tipo.

Caçando Pokémon Selvagens

Treinadores sempre procuram por pokémon selvagens para batalhar seja para treinar seus pokémon ou para capturar novos pokémon. Em todo caso os treinadores precisam achar pokémon em locais como rotas, florestas, cavernas e mares. Uma maneira do mestre simular isso é criando uma tabela com os pokémon.

Quando estiver em uma área que possui pokémon selvagem o treinador pode anunciar que está procurando por algum pokémon do local e rolar um ou mais dados (dependendo da quantidade de pokémon no local) para saber, pela tabela, qual pokémon surge. O mestre também pode determinar quantos pokémon podem surgir para os treinadores em um determinado local. Role 1d6 para cada jogador, essa será a quantidade de pokémon que podem aparecer para os treinadores durante o dia todo. Os treinadores podem passar a noite num determinado local buscando batalhar e capturar mais pokémon, mas não esqueça de lembrar os treinadores que seus pokémon só podem recuperar seus PVs e PMs com itens de cura ou indo a um Centro Pokémon.

Passagem de Tempo e Mudança do Clima

Outra coisa importante nos jogos é a passagem do tempo e a mudança do clima. A passagem de tempo determina se é dia ou noite influenciando na aparição ou evolução de determinados pokémon num período do dia. Primeiro defina se a sessão vai começar de dia ou de noite, role 1d6 se der par é de dia, se der ímpar é de noite. Depois role 2d6 para ver qual hora do dia ou da noite o jogo começará. Sempre que todos os jogadores realizarem suas ações role 1d6 (ou mais dependendo do quão demorada ou complicada foram as ações) e some ao horário atual para saber quantas horas se passaram.

O clima no jogo influencia o campo de batalha, determinando se algum tipo de poder está ativo dependendo do clima no momento. Os tipos de clima que podem surgir são Céu Limpo (mais comum), Luz Solar Forte, Chuva, Tempestade de Areia, Chuva de Granizo; o campo de batalha vai estar sob o efeito da Vantagem Mudança de Clima referente ao clima atual. A cada hora que se passar no jogo role 1d, para determinar o clima atual. Caso tenha mudança de clima role mais 1d novamente para saber por mais quantas horas vai se manter esse clima atual até pode ter outra mudança de clima.

Tabela Climática (role 1d)	
1	Chuva
2 -5	Céu Limpo
6	Luz solar forte

Chuva: pode aparecer em diferentes intensidades. Esse é o padrão climático mais comum que pode ser encontrado nas rotas e áreas tropicais, e ocasionalmente, nas cidades.

Céu limpo: na verdade, a ausência de clima. Esse é o clima encontrado na maioria dos locais.

Luz solar forte: a luz solar é bem rara e só pode acontecer quando está de dia (se estiver noite conte como um resultado de chuva).

Chuva de Granizo e Tempestade de Areia: são mudanças climáticas menos comum, só acontecendo em determinadas áreas das regiões. Se estiver em uma região favorável aplique o clima automaticamente.

Níveis de Poder do Pokémon

Nos jogos os pokémon selvagens possuem níveis de experiência diferenciados. Se quiser simular essa regra, você pode separar os pokémon selvagens da seguinte forma: Comum, Forte e Experiente. Para saber qual nível do pokémon escolha um nível ou role 1d.

Tabela de Encontro (role 1d)	
1	Pokémon Experiente
2-4	Pokémon Comum
5-6	Pokémon Forte

Pokémon Experiente: são muito poderosos. Apenas alguns treinadores conseguem encontrá-los e só alguns treinadores muito bons (e sortudos!) podem capturá-los, possuem muitas vantagens. Possuem 2d de PEs ao ser capturados. São feitos com, no mínimo, 10 pontos com pelo menos três Armadura Extras e três Vulnerabilidades (quando possível).

Pokémon Comum: sem muita experiência em batalhas. Não possuem PE extra ao ser capturado.

Pokémon Forte: já com alguma experiência em batalha, esses pokémons tem alguns poderes que pokémons comuns ainda não tem. Possuem 1d6 de PEs quando capturados, são feitos com no mínimo 7 pontos e tem ao menos duas Armaduras Extras e duas Vulnerabilidades (quando possível).

Pontos necessários para evolução

Baseado na regra apresentada para evolução por Experiência na Dragão Brasil 136, criamos uma lista com os pokémon que evoluem com mais ou menos pontos de personagens. Você pode alterar ou não usar essa lista se achar melhor.

• **Pokémon que evoluem com 3 Pontos:** Caterpie, Metapod, Weedle, Kakuna, Wurmple, Silcoon, Cascoon, Kricketot, Scartterbug e Spewpa.

• **Pokémon que evoluem com 4 Pontos:** Sentret, Ledyba, Mareep, Lotad, Seedot, Starly, Bidoof, Shinx e Pikipek.

• **Pokémon que evoluem com 7 Pontos:** Dratini, Larvitar, Wailmer, Lileep, Anorith, Omanyte, Kabuto, Bagon,Snover, Elgyem, Axew, Golett, Skrelp, Goomy, Noibat e Cosmog.

• **Pokémon que evoluem com 8 Pontos:** Dragonair, Pupitar, Shelgon, Fraxure, Deino, Zweilous, Larvesta, Sliggoo e Cosmoem.

Novos Itens

Itens carregáveis

Compartilhador de Experiência (Especial). Caso o pokémon que estiver usando esse item vença uma batalha, todos os outros pokémon da sua equipe, que possuírem ao menos 1 PV, recebem 1 PE. O ideal é que o treinador tenha esse item desde o começo ou que seja conquistado até o primeiro ginásio.

Ovo da Sorte (5 PEs). Dobra a quantidade de PEs obtidos em batalha.

Item de Aprimoramento de Tipo (15 PEs). São itens que aumentam a FA de um pokémon em +2 quando ele executa o ataque do tipo específico do item. Existe um item para cada tipo de pokémon.

Itens de Aumento de Poder

São itens que aumentam ou melhoram as características de um pokémon. São raros de se encontrar à venda, sendo mais comum de achar em locais bem guardados.

• **Vitaminas (20 PEs).** São itens que aumentam em 1 ponto uma característica do pokémon, nenhum pokémon pode tomar duas vezes o mesmo tipo de vitamina. Existe uma vitamina para cada característica.

• **Doce Raro (Sem preço)**. Um item muito poderoso e raríssimo de ser encontrado (por isso seu nome), quando um pokémon ingere o item ele recebe automaticamente 20 PEs. O mestre deve colocar esse item apenas em locais especiais. Doce Raro nunca pode ser encontrado à venda.

Itens de Aprendizado de Movimentos

Esses itens oferecem novos tipos de ataques para um pokémon.

• **TM & HM Technical Machine & Hidden Machine (15 PEs).** O pokémon recebe a vantagem Tipo Extra determinado pelo tipo. Cada tipo é um item separado.

Treinadores Pokémon

Existem diversos tipos de treinadores no mundo pokémon. Existem treinadores que se tornam especialistas em um tipo de Pokémon, alguns exemplos são Caçador de Insetos, Guardião de Pássaros, Pescador, Lutador Faixa Preta, Esquiador, Eletricista, Maníaca dos Feitiços, Domador de Dragões e Soprador de Fogo. Outros treinadores exercem alguma atividade ou profissão como Alpinista, Nadador, Cientista, Escoteiro, Motociclista, Músico, Super Nerd, Médico e Policial. Por fim temos treinadores conhecidos como Ases, eles estão entre os melhores treinadores do mundo, possuem pokémon poderosos e algumas vezes raros.

As fichas dos tipos de treinadores a seguir está separada por Novato, Avançado e Experiente, feitos com 5, 7 e 10 pontos respectivamente. São os níveis em que um treinador pode ser encontrado. Cada nível dá um valor diferente de dinheiro caso seja derrotado: Novatos 1dx50, Avançados 2dx50, Experientes rendem 2dx100

acima dessas pontuações acrescente +1d na jogada. Normalmente esses treinadores não possuem Kits, mas se o mestre quiser ele pode usar os kits dessa matéria (e da Dragão Brasil também!) ou se possuir os Manual do Aventureiro de Mega City você usar os kits que se adequam aos treinadores.

Jovens Treinadores

São treinadores novatos, iniciaram há pouco tempo suas jornadas e normalmente são encontrados nas primeiras rotas das regiões. Tem pouca experiência em batalhas e usam na maioria das vezes pokémon básicos, não são especialistas em nenhum tipo.

F0, H2, R0, A0, PdF0; 1 PVs, 1 PMs; Aparência Inofensiva; Modelo Especial (criança).

Pokémon: costumam ser iniciais ou de rotas próximas de onde o Treinador está. Feitos com 5 pontos.

Treinadores Especialistas

Treinador Especialista Novato

F0, H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Escolha uma entre as seguintes vantagens: Especialista, Arena (o habitat mais comum do tipo escolhido), Inimigo (normalmente um tipo que seja forte contra o tipo do Especialista); **Perícia:** Animais**.**

Pokémon: são sempre do tipo da vantagem Especialista e costumam ter entre 5 até 10 pontos de personagem.

Treinador Especialista Avançado

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Escolha duas entre as seguintes vantagens: Especialista, Arena, (o habitat mais comum do tipo escolhido), Inimigo (normalmente um tipo que seja forte contra o tipo do Especialista); **Perícia**: Animais.

Pokémon: são sempre do tipo da vantagem Especialista e costumam ter entre 10 e 15 pontos.

Treinador Especialista Experiente

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Treinador Nato x2, Escolha três entre as seguintes vantagens: Especialista, Arena, (o habitat mais comum do tipo escolhido), Inimigo (normalmente um tipo que seja forte contra o tipo do Especialista), Treinador Nato; **Perícia**: Animais.

Pokémon: são sempre do tipo da vantagem Especialista e costumam ter mais de 15 pontos.

Itens: Carregam itens que sempre favoreçam o tipo dos pokémon.

Treinadores com Profissões

Treinador com Atividade/Profissão Novato:

F0, H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Escolha uma entre as seguintes vantagens: Aparência Inofensiva, Especialista, Arena (onde mais costumam batalhar), Treinador Nato; **Perícia**: Devem escolher uma perícia ligada a profissão.

Pokémon: são dos tipos encontrados na área onde o Treinador exerce suas atividades ou ligados a ela (como nadadores usarem, em sua maioria, apenas pokémon tipo água). São feitos entre 5 e 10 pontos.

Treinador com Atividade/Profissão Avançado:

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Escolha duas entre as seguintes vantagens: Aparência Inofensiva,

Especialista, Arena (onde mais costumam batalhar), Treinador Nato; **Perícia**: Devem escolher uma perícia ligada a profissão.

Pokémon: costumam usar os tipos encontrados na área onde exercem suas atividades ou ligados a ela (como nadadores usarem, em sua maioria, apenas pokémon tipo água). São feitos entre 10 e 15 pontos.

Treinador com Atividade/Profissão Experiente:

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Treinador Nato x3; Escolha duas entre as seguintes vantagens: Aparência Inofensiva, Especialista, Arena (onde mais costumam batalhar), Treinador Nato; **Perícia**: Devem escolher uma perícia ligada a profissão.

Pokémon: são dos tipos encontrados na área onde o Treinador exerce suas atividades ou ligados a ela (como nadadores usarem, em sua maioria, apenas pokémon tipo água). São feitos acima de 15 pontos.

Itens: Carregando sempre itens de cura de PVs e PMs.

Treinadores Ases

Treinador Ás Avançado

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Treinador Nato; Escolha uma entre Arena, Especialista, Inimigo; **Perícia**: uma entre Animais, Esportes e Sobrevivência.

Pokémon: são dos tipos encontrados na área onde o Treinador exerce suas atividades ou ligados a ela (como nadadores usarem, em sua maioria, apenas pokémon tipo água). São feitos entre 10 e 15 pontos.

Itens: Carregando sempre itens de cura de PVs e PMs.

Treinador Ás Avançado Experiente

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Treinador Nato x2; Escolha três entre Arena, Especialista, Inimigo, Treinador Nato; **Perícia**: uma entre Animais, Esportes e Sobrevivência.

Pokémon: costumam usar uma grande variedade de tipos de pokémon. Sempre usam o tipo que tenham vantagem contra o tipo que o adversário está usando. São feitos entre 15 e 20 pontos.

Itens: Carregam itens que sempre favoreçam o tipo dos pokémon e que curam PVs.

Treinador Ás Veterano

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs; 5 PMs; Treinador Nato x3; Escolha três entre Arena, Especialista, Inimigo, Mega Evolução, Treinador Nato, Torcida; Perícia: uma entre Animais, Esportes e Sobrevivência.

Pokémon: costumam usar uma grande variedade de tipos de pokémon. Sempre usam o tipo que tenham vantagem contra o tipo que o adversário está usando. São feitos com 20 ou mais pontos.

Itens: Carregam itens que sempre favoreçam o tipo dos pokémon e que curam PVs e PMs e outros itens diversos para equipar nos pokémon.

Membros de Equipes

Eles são um tipo especial de treinadores. Como fazem parte de Equipes são classificados por patentes. O líder é que comanda a Equipe e está por trás de todo plano. Os Executivos ou Administradores estão logo abaixo do Líder e seguem suas ordens, eles comandam bases secretas e todos os soldados rasos. Além disso os Membros de Equipe podem exercer diversas funções como batedores, cientistas, espiões e outros. A seguir tem as fichas padrão dos membros de equipe em suas respectivas patentes.

Membro de Equipe Novato

F0-1, H1, R1, A0, PdF0-1; 5 PVs; 5 PMs; Kit: Membro de Equipe (Despistar); Patrono; Uma perícia entre Crime, Ciência, Esportes, Manipulação e Sobrevivência; Código de honra ou Devoção.

Pokémon: usam pokémon feitos com 5 e 10 pontos.

Membro de Equipe Avançado:

F0-1, H2, R1, A0, PdF0-1; 5 PVs; 5 PMs; Kit: Membro de Equipe (Despistar, Obediência Eficaz); Patrono; Uma perícia entre Crime, Ciência, Esportes, Manipulação e Sobrevivência; Código de honra ou Devoção.

Pokémon: usam pokémon feitos com 10 e 15 pontos.

Membro de Equipe Executivo/Administrador:

F0-1, H2, R2, A0, PdF0-1; 10 PVs; 10 PMs; Kit: Membro de Equipe (Completo); Patrono, Treinador Nato, escolha duas entre essas vantagens Arena, Especialista, Inimigo e Treinador Nato; Uma perícia entre Crime, Ciência, Esportes, Manipulação e Sobrevivência; Código de honra ou Devoção e Má Fama.

Pokémon: usam pokémon feitos com 15 ou mais pontos pontos.

Líder da Equipe

F0-1, H2, R2, A0, PdF0-1; 10 PVs; 10 PMs; Arena, Riqueza, Treinador Nato x3, escolha quatro vantagens entre as seguintes Genialidade, Especialista, Inimigo, Mega Evolução, Treinador Nato e Z-Move; Duas perícias entre Crime, Ciência, Esportes, Manipulação e Sobrevivência; Duas desvantagens entre Código de honra, Devoção ou Insano e Má Fama.

Pokémon: usam pokémon feitos com 20 ou mais pontos.

Aventuras Sandbox

Sandbox são estilos de aventura com o mundo livre, onde os jogadores não seguem uma linha de progressão e podem explorar boa parte do mundo livremente. Ocasionalmente alguns locais e aventuras só ficam disponíveis após o término de outras missões. Pode se ter um objetivo fixo num estilo de aventura Sandbox, mas a exploração do mundo é o ponto principal. E aventuras pokémon se encaixam perfeitamente nesse contexto. A linha principal de jogos da franquia se baseia muito no estilo Sandbox, mas mantém um linha regular de progressão onde você precisa realizar determinadas tarefas ou missões para abrir novos caminhos e locais.

Se quiser uma aventura no mundo pokémon desse jeito, mas com determinadas missões e tarefas afetem o mundo de jogo, nós vamos dar uma base de como fazer isso. É importante alinhar isso com os objetivos dos jogadores, exemplo se um jogador deseja se tornar o maior treinador de pokémon tipo Venenoso, insira tramas e eventos que façam parte desse objetivo. Se o treinador deseja encontrar e capturar um pokémon raro coloque isso na trama, dê pistas sobre o avistamento de um pokémon lendário (!). O mais importante é o grupo sentir que pode, de fato, explorar o mundo.

Ideias para conduzir uma sessão estilo Sandbox em Pokémon

A seguir colocaremos tabelas de como criar um aventura estilo sandbox deixando tudo aleatório para o grupo de jogadores explorar o mundo novo. Não nos baseamos em nenhuma região conhecida, mas você pode adequar essas ideias para uma região já conhecida como Kanto, Sinnoh, Galar ou Johto.

A primeira coisa a ser definida é a cidade inicial. O ponto de onde os treinadores saem com seus pokémon para iniciar a jornada. Estabelecendo a cidade o Mestre pode escolher quais são os pontos de acesso da cidade, NPCs importantes e rotas próximas. A cidade inicial é onde normalmente fica o Professor da Região e ele dá auxílio para os novos treinadores. Escolhida a cidade inicial, jogue ou escolha onde fica o ginásio mais próximo através da Tabela 01.

Tabela #01 (role 2d)	
2	Uma Rota, uma Cidade, uma Rota e um Local Específico até o próximo Ginásio.
3	Três Rotas, uma cidade e um Local Específico até o próximo Ginásio.
4	Duas Rotas, uma Cidade e um Local Específico até o próximo Ginásio.
5	Uma Rota, uma Cidade e uma Rota até o próximo Ginásio.
6	Duas Rotas e um Local Específico até o próximo Ginásio.
7	Duas Rotas, uma Cidade e uma Rota até o próximo Ginásio.
8	Uma Rota, uma Cidade e Duas Rotas até o próximo Ginásio.
9	Uma Rota, uma Cidade, uma Rota, uma Cidade e uma Rota até o próximo Ginásio.
10	Duas Rota, um Local Específico e uma Rota até o próximo Ginásio.
11	Uma Rota, um Local Específico, uma Cidade e uma Rota até o próximo Ginásio.
12	Um Local Específico, uma Rota, uma Cidade e uma Rota até o próximo Ginásio.

Rota

Se os treinadores estiverem na Rota, para cada hora que eles passarem aqui role 1d6 e veja a Tabela 02.

Tabela #02 (role 1d)	
1	Encontro com Pokémon Selvagem (role mais 1d. Se o resultado for 1 é um Pokémon lendário ou mítico.
2	Encontra Item (a escolha do mestre).
3	Encontra um membro de Equipe Vilã.
4	Encontra Treinador
5	Encontro com Pokémon Selvagem (role mais 1d. Se o resultado for 1 é um Pokémon lendário ou mítico
6	Encontra Treinador

Local Específico

Sempre que for passar por um Local Específico deve rolar a Tabela 03 para definir qual é o local e o evento nele.

Tabela #03 (role 1d)	
1	Rota pelo Mar/Oceano
2	Montanha (role 1d, se o resultado for 1 é uma Montanha com Geleira)
3	Deserto
4	Floresta (role 1d, se o resultado for 1 é uma Floresta com Geleira)
5	Caverna
6	Local abandonado

Rota pelo Mar/Oceano: surgem apenas pokémon do tipo água.

Montanha/Floresta com Geleira: surgem apenas pokémon do tipo gelo, o efeito Nevasca fica ativo o tempo todo.

Deserto: surgem apenas pokémon do tipo terra, metal e elétrico, o efeito Tempestade Areia fica ativo o tempo todo.

Floresta: surgem apenas pokémon do tipo grama, inseto, fada e normal.

Montanha: surgem apenas pokémon do tipo voador, pedra e dragão.

Caverna: surgem apenas pokémon do tipo noturno, venenoso e lutador.

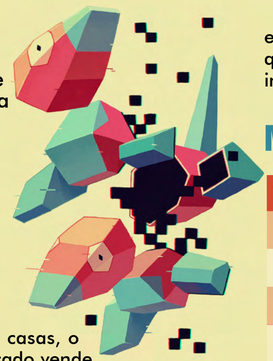
Local Abandonado: surgem apenas pokémon do tipo fogo, fantasma, psíquico.

Nos locais específicos podem ocorrer os mesmos eventos que numa Rota comum, então você pode rolar a Tabela 02 para especificar o evento ocorrido.

Cidade

Sempre que chegar na cidade jogue os dados das Tabelas a seguir:

Tabela #04 (role 1d)	
1 e 6	Cidade Pequena
2 e 5	Cidade Média
3 e 4	Cidade Grande



Cidade Pequena: possui poucas casas, o Centro Pokémon é pequeno e o Mercado vende apenas itens básicos, normalmente a cidade não possui nada de relevante.

Cidade Média: possui um bom número de moradores e um Mercado muito bom e pode haver algo interessante na cidade.

Cidade Grande: são cidades movimentadas, com grandes edifícios e muitas fábricas, existem também muitas Mega Store que vendem praticamente qualquer coisa. Existem muitos locais interessantes nessas cidades.

Moradores

Tabela #05 (role 1d)	
1	Três moradores interagem com os treinadores
2	Dois moradores interagem com os treinadores
3	Um morador interage com os treinadores
4	Nenhum morador interagem com os treinadores
5	Um morador interage com os treinadores
6	Dois moradores interagem com os treinadores

Interação dos Moradores

Tabela #05 (role 1d)	
1 e 6	Um dos moradores da cidade desafia um treinador para uma batalha Pokémon
2	Um morador da cidade pede para que entregue um item na próxima cidade (se fizer recebe 1dx100 de moedas, quando entregar o item).
3 e 4	Um morador da cidade entrega um Item Específico
5	Um morador da cidade pede 1dx100 para ter acesso ao próximo local.

Cidade com Ginásio

Não tem muita diferença entre uma cidade com ou sem ginásio apenas que sempre existe Centro Pokémon e Mercado. Além de Possuir um Ginásio.

Tipo de Ginásio da Cidade

Tabela #07 (role 2d)			
	1 e 3	2 e 5	4 e 6
1	Dragão	Voador	Fantasma
2	Pedra	Água	Fada
3	Fogo	Normal	Elétrico
4	Inseto	Grama	Terra
5	Venenoso	Metal	Lutador
6	Psíquico	Gelo	Noturno

Você deve lembrar que não podem existir dois ginásio do mesmo tipo em uma mesma região. Sempre que os treinadores passarem por um ginásio deve-se rolar novamente para saber quais são os caminhos possíveis até o próximo ginásio.

O mestre pode adequar os eventos das tabelas de acordo com as aventuras. Essa ideia funciona muito bem para se criar uma região nova onde os jogadores podem explorar tudo, criar laços e serem Mestres Pokémon.

O que fazer quando são muitos treinadores que vão enfrentar o Líder de Ginásio?

Uma coisa muito comum que pode ocorrer durante um campanha são os treinadores enfrentarem o mesmo líder de ginásio e, dependendo do número de jogadores, realizar uma batalha de cada vez pode tornar o jogo maçante. Para resolver esse problema temos algumas dicas. Primeiro limite o número máximo de pokémon do Líder do Ginásio em três pokémon, inclusive nos três primeiros recomendo utilizar apenas dois pokémon. Segundo você pode diversificar os pokémon utilizados pelo Líder, faça uma lista com seis pokémon que o Líder de Ginásio possui e quando for fazer as batalhas escolha ou sorteie três pokémon para aquela batalha, isso pode surpreender os jogadores e dar mais dinâmica nas batalhas. Caso queira agilizar ainda mais, você pode fazer as batalhas contra os treinadores todas ao mesmo tempo. Claro não que todas não aconteceriam ao mesmo tempo, isso apenas agilizaria a ação dependendo do número de jogadores. Em todo caso o mestre deve lembrar que as batalhas no ginásio são importantes e precisam ter um peso na história, elas não precisam ser impossíveis de vencer, apenas precisam ser desafiadoras. Lembre-se que se os jogadores acharem o ginásio muito difícil pode desanimá-los a prosseguir.

Liga Pokémon

Assim que os treinadores passam por todos os ginásios e conseguem as insígnias eles têm direito a participar da Liga Pokémon. Na Liga existem os membros da Elite dos 4 e para saber a especialidade de cada um deve-se rolar na Tabela 07 (lembrando que não podem ser os mesmos tipos do líderes de Ginásio). Além da Elite dos 4 existe o Campeão da Elite, conhecido como o treinador mais forte de cada região, ele pode ter um tipo específico de pokémon ou ter uma equipe variada.

Bom você pode seguir esse modelo de Aventura Sandbox como uma base e ir criando os detalhes conforme os jogadores vão avançando, dando sempre aquela sensação de descoberta. Dê nome a cidades e aos NPCs que interagirem com os jogadores. Coloque coisas interessantes em cada cidade e local para ser explorado, uma pista sobre um pokémon lendário, um treinador forte da região e claro não esqueça de sempre colocar os planos da Equipe Vilã em ação.

POKÉMON

Por fim, temos aqui as fichas de alguns Pokémon para servir de base. Você pode alterá-las à vontade e pode usar como base para criar as fichas dos seus Pokémon.

#54 Psyduck

Tipo: Água

Sempre atormentado por dores de cabeça. Quanto mais dor tem, mais poderosa sua psicocinese se torna. Por isso sempre parece confuso.

F0, H1, R2, A0, PdF2; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Fogo), Ataque Especial (PdF), Confusão e Prejudicar (Armadura).

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto e Vulnerabilidade (Elétrico).

#95 Onix

Tipo: (Pedra/Terra)

À medida que cresce, as partes de pedra de seu corpo endurecem para se tornarem semelhantes a um diamante, mas coloridas de preto. Ele se enterra no solo a uma velocidade de 80 km/h enquanto se alimenta de grandes rochas.

F2, H1, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Fogo e Venenoso), Imunidade (Elétrico) e Paralisia (F)

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Água, Grama e Terra).

#123 Scyther

Tipo: (Inseto/Voador)

É um Pokémon incrivelmente rápido. Sua velocidade incrível aumenta a eficácia das foices gêmeas em seus antebraços. Suas foices são tão eficazes que podem cortar troncos grossos de uma só vez. É quase impossível aparar suas foices de ataque.

F2, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Grama), Aceleração, Ataque Múltiplo.

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Fogo e Gelo).

#212 Scizor

Tipo: (Inseto/Metal)

Evolução do Scyther

O Scizor é um Pokémon vermelho, metálico e parecido com uma formiga, com padrões amarelos e pretos nas pinças, que se assemelham a um padrão ocular. Ele tem duas pernas e um par de asas pequenas localizadas nas costas, usadas para controlar a temperatura do corpo, em vez de voar.

F3, H2, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Normal, Grama, Gelo, Psíquico, Inseto, Dragão, Metal e Fada), Imunidade (Venenoso), Aceleração e Ataque Múltiplo.

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Fogo).

#59 Arcanine

Tipo: (Fogo)

Evolução do Growlithe

Este Pokémon é conhecido por sua alta velocidade. Dizem que é capaz de percorrer mais de 10.000 quilômetros em um único dia e noite. O fogo que arde violentamente dentro do corpo deste Pokémon é sua fonte de energia.

F3, H2, R3, A2, PdF3; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Fogo, Grama, Gelo, Inseto, Metal e Fada), Aceleração e Ataque Especial (PdF).

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Água, Terra e Pedra).

#160 Feraligatr

Tipo: Água

Evolução do Croconaw

Embora tenha um corpo maciço, suas poderosas patas traseiras permitem que ele se mova rapidamente, mesmo no chão. Quando morde com suas mandíbulas enormes e poderosas, balança a cabeça e rasga ferozmente a vítima.

F4, H1, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Fogo, Água, Gelo e Metal), Ataque Especial (F; perigoso), Ataque Especial (PdF; poderoso) e Prejudicar (H).

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Elétrico e Grama).

#65 Alakazam

Tipo: Psíquico

Evolução do Kadabra

Tem um QI de 5000. Calcula muitas coisas para ganhar vantagem em todas as batalhas. Não gosta muito de ataques físicos. Em vez disso, usa livremente poderes extra-sensoriais para derrotar inimigos. Sua excelente memória permite recordar tudo o que experimentou desde o nascimento.

F1, H3, R3, A2, PdF4; 15 PVs, 35 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Lutador e Psíquico), Ataque Especial (PdF), Confusão, Deflexão, Desativar, Teleporte e PMs Extras x2.

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Inseto, Fantasma e Noturno).

#149 Dragonite

Tipo: Dragão/Voador

Evolução do Dragonair

Este Pokémon é muito raro. Dragonite é capaz de circular o globo em apenas 16 horas. É um Pokémon de bom coração que leva navios perdidos e afundando numa tempestade para a segurança da terra. Dizem que sua inteligência corresponde à dos humanos.

F4, H2, R4, A3, PdF4; 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Fogo, Água, Grama, Lutador e Inseto), Imunidade (Terra), Tipo Extra (Elétrico), Implemento (Explosão) e Voo.

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto e Vulnerabilidade (Gelo, Pedra, Dragão e Fada).

#697 Tyrantrum

Tipo: (Pedra/Dragão)

Evolução do Tyrunt

As mandíbulas do Tyrantrum podem rasgar grossas placas de metal como se fossem papel. Nada poderia parar este Pokémon há 100 milhões de anos, por isso se comportou como um rei. Foi impossível fazer a restauração completa desde Pokémon, permitindo espaço para teorias de que todo o seu corpo já foi coberto por um casaco parecido com uma pluma.

F4, H1, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Normal, Fogo, Elétrico, Venenoso e Voador), Ataque Especial (F; perigoso) e Implemento (Rocha Cadente de Vectorius).

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto,Vulnerabilidade (Gelo, Lutador, Terra, Dragão, Metal e Fada).

#807 Zeraora

Tipo: Elétrico

Pokémon Mítico

Este Pokémon cria um poderoso campo magnético emitindo fortes correntes elétricas das almofadas nas mãos e nos pés. Ao contrário da maioria dos Pokémon do tipo Elétrico, o Zeraora não possui um órgão no corpo que possa produzir eletricidade. No entanto, é capaz de coletar e armazenar eletricidade de fontes externas e usá-la como sua própria energia elétrica.

F4, H6, R4, A3, PdF4; 20 PVs, 30 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Voador e Metal), Imunidade (Elétrico), Aceleração, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (F; II, preciso), Implemento (Enxame de Trovões), Implemento (Proteção Mágica), PMs Extras e Tipo Extra (Lutador).

Desvantagens: Modelo Especial, Inculto e Vulnerabilidade (Terra).

LÉO "KONDO" AGUIAR

MATÉRIA ORIGINAL DE TIAGO RIBEIRO E ALVARO FREITAS.

novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

GLITCH TECHS

Caçadores de Bugs (Glitch Techs) é uma animação feita pela Nickelodeon e original da Netflix. Estreou em 21 de Janeiro de 2020 na plataforma e conta com - até a data de escrita desta adaptação - 9 episódios.

Ela conta a história de dois adolescentes gamers que por um pouco de sorte e habilidade foram contratados pela Hinobi Tecnologia. Uma empresa multinacional - ao que parece - especializada em videogames de alta tecnologia. Está no ramo há anos e alguns de seus jogos possuem até 12 versões - Bravestone XII é um deles. É fabricante de consoles, portáteis, apps, realidade virtual, realidade aumentada e até arcades. Porém, esconde em seus corredores, paredes e subsolos o quartel general dos Caçadores de Bugs.

"Um Bug é uma entidade Plixel de Inteligência Artificial.

Tradução: monstros de video game!"

- BITT, robô assistente da Hinobi e Miko, Caçadora de Bug novata.

Quando as tecnologias comerciais da Hinobi apresentam defeitos - falha de programação, danos físicos, obstrução das saídas de ar, virus e etc - elas deixam escapar tais Bugs. Fora do videogame, o Bug assume a forma de alguma criatura do próprio jogo e age conforme sua programação básica, que geralmente é destruir e causar caos por onde passam.

Para isso os Caçadores de Bugs são acionados: conter o Bug e consertar o aparelho que causou o problema. Porém, a existência dos Bugs é um problema para a sociedade - aparentemente ninguém gostaria de comprar tecnologia que, por um acaso, pudesse libertar um monstro destruidor no mundo - que poderia atrapalhar muito os negócios da empresa. Por isso, todos aqueles que não possuem vínculos com a Hinobi têm suas interações com Bugs apagadas de suas memórias.

Uma das protagonistas da animação é imune a este efeito de apagar a memória e, graças a isso, ela foi capaz de relembrar seu parceiro do que fizeram no evento que reuniu os melhores gamers da cidade e, após uma grande reviravolta, Miko e High foram contratados pela Hinobi e se tornaram Caçadores de Bugs.

O MUNDO

A série se passa em uma cidade que, embora pequena, é equipada com alta tecnologia. Existem diversas filiais da Hinobi e diversos Caçadores espalhados pelo mundo, o que significa que os Bugs podem aparecer em qualquer lugar. Por isso, os caçadores de Bugs, quando não estão atendendo na loja, estão na rua em patrulha ou agindo contra algum Bug, como agentes de suporte técnico da empresa, como são comumente chamados. E, embora existam outras mídias e tecnologias diferentes daquelas dos jogos, essas são as mais especiais e recorrentes na animação. Porém, nada impede de um Bug específico ser capaz de se tornar mais forte com essas outras tecnologias, ou então transformar essas outras tecnologias em Bugs como ele... O trabalho de um Caçador de Bugs nunca termina.

No mundo de Caçadores de Bugs existem apenas os Humanos e os Bugs (nova VU apresentada a seguir), além de animais, plantas, insetos e afins. Nenhuma outra Vantagem Unica além dessas é permitida para a criação de personagens.

TORNANDO-SE UM CAÇADOR DE BUG

Ser gamer e familiarizado com os produtos da Hinobi talvez sejam os principais pré-requisitos para ser recrutado como agente do Suporte Técnico Hinobi ou atendente em uma de suas lojas. Mas um espírito de liderança, boas capacidades físicas e rápido poder de processamentos lógico, aliados a um amplo leque de conhecimentos, podem lhe tornar um Caçador de Bugs.

Para tornar-se um deles, você precisa ser reconhecido por um Pro Player ou Sênior da Hinobi. Eles lhe oferecerão um emprego como operador de caixa, balconista ou repositor, o que já é uma coisa boa, dado o prestígio da empresa, mas as reais tarefas do serviço serão explicadas no Tutorial.

Embora possuam habilidades atléticas invejáveis, todos os Humanos em Caçadores de Bugs são pessoas comuns. Assim como em Mega-City Contra Ataca, a criação de personagem

é feita de maneira diferente. Os Personagens dos Jogadores serão Novatos, construídos com 5 pontos de personagem e até -3 pontos em Desvantagens; não podem possuir características maiores que 2 e não podem comprar Vantagens Restritas e Proibidas, mas podem sobrepujar isso com a regra de Nicho. Para mais detalhes, consulte o livro Mega City, página 107.

TUTORIAL

Você receberá um treinamento técnico e de campo num simulador, por meio de realidade virtual e aumentada, onde conhecerá tudo sobre a empresa, como usar seus recursos e como caçar bugs! Um recruta padrão com certeza irá desmaiar de alegria nessa última parte.

Realizar o Tutorial implica em comprar as Vantagens Aliado e Parceiro, com o Traje do Caçador de Bugs, e Patrono com a empresa Hinobi Tecnologia.

Há uma restrição em relação ao Traje do Caçador: você pagará 1 ponto por Aliado e receberá o Traje padrão, de 15 pontos, não podendo melhorar a Vantagem com Pontos de Personagem. Mas, conforme adquire Pontos de Experiência caçando bugs e realizando *Quests*, poderá desbloquear mais habilidades para o seu Traje, através dos Poderes do Novo Kit: Caçador de Bugs.

TRAJE DO CAÇADOR DE BUGS 15N

F1, H0, R2, A1, PdF1 (fogo/laser)

Vantagens: Item Mágico (Fiel: Humanos e Rompimento: Bugs) Aliado, Aptidão Mágica, Arcano, Alteração Mental, Parceiro, Sentidos Especiais (Detecção de Bugs, Radar e Ver o Invisível)

O uniforme é altamente tecnológico e é composto de: uma viseira de realidade aumentada acoplada a um sistema auricular de comunicação remota, traje de tecido também tecnológico moldável aos comandos da luva e a Luva Bug, que com comandos em sua tela ativa habilidades de combate aos Bugs. Como um Caçador de Bug precisa manter sua identidade secreta, o Traje fica desativado na forma de uma pulseira e, com um apertar de botão, o Traje completo é ativado no corpo do Caçador (ativar e desativar o Traje são consideradas Ações Livres, mas ativá-lo custa 1 PM).

NOVO KIT: CAÇADOR DE BUGS

Exigências: Código de Honra do Caçador de Bugs (veja a seguir), Aliado e Parceiro (Traje), Patrono (Hinobi), Identidade Secreta e completar o Tutorial.

Função: todas

Você é um funcionário da Hinobi Tecnologia; uma multinacional com anos de experiência na área dos videogames. Enquanto não houver Bugs destruindo a cidade ou Quests a serem realizadas, você trabalha na loja realizando diversas funções, como repor itens, limpar o chão, etiquetar produtos, atender clientes, etc. Vez ou outra você agirá como suporte técnico de campo, indo até a casa de um cliente para consertar um aparelho danificado, que possivelmente libertará um Bug, um caso onde suas habilidades de Caçador entrarão em ação. Esteja pronto!

Código de Honra dos Caçadores de Bug (-1 ponto): O Caçador de Bugs deve sempre atender o chamado da Hinobi, não importa onde e o que esteja fazendo, pois a segurança da civilização poderá entrar em colapso. Ele também deve manter guardado os segredos da empresa e sua identidade como Caçador.

Level Up!: Você acumulou XP suficiente para subir de nível e desbloquear novas habilidades em seu Traje. Toda vez que adquirir este Poder de Kit receberá 2 pontos de personagem para gastar apenas no seu Traje.

Upgrade: Com muito XP você pode desbloquear melhorias para as habilidades do seu Traje. Toda vez que comprar este Poder de Kit

pode escolher alguma Vantagem/Magia de seu Traje, podendo usá-lo pagando apenas metade dos PMs. Só é possível comprar um Upgrade por Vantagem/Magia do Traje, e o Caçador não pode ter mais Upgrades do que seu valor em Habilidade.

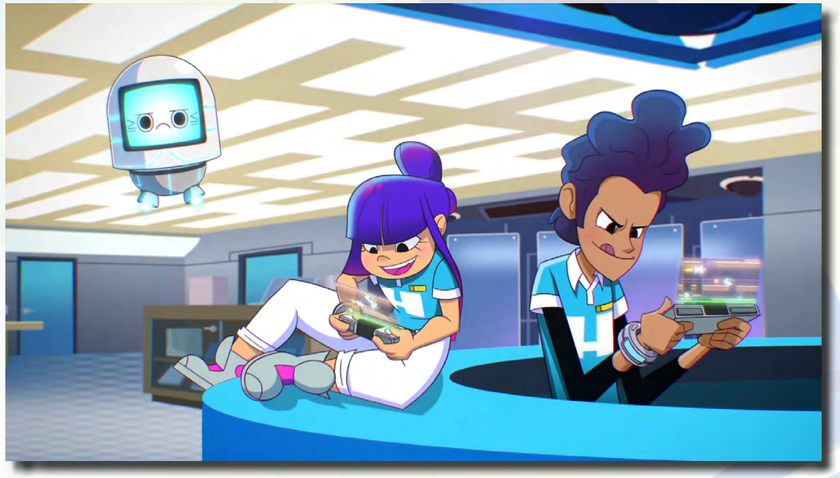
Create Party: Agora você deixou de ser um Caçador Novato, que obedece ordens de superiores, para liderar uma equipe. Você pode recrutar Caçadores Estagiários, e recebe um número de Caçadores de Bugs Novatos (5N), igual ao seu valor de Habilidade, para lhe auxiliar em Quests.

Extra Life: Sempre que estiver usando o Traje e precisar fazer um Teste de Morte, o mestre diminui 1 do resultado do dado. Assim, se rolar 6, você está quase morto. Se rolar 1, mesmo com 0 Pontos de Vida você pode continuar agindo normalmente (mas sempre que sofrer dano com 0 PV terá que fazer um novo Teste de Morte). Esta vantagem não se aplica a castigo contínuo (Manual 3D&T Alpha, página 26).

Power Ups!: Durante uma Quest vários imprevistos podem acontecer. Porém, a Hinobi reconhece que alguns Bugs são difíceis de combater apenas com os poderes do Traje. Por isso, quando, durante uma Quest oficial da Hinobi, você enfrentar um Bug muito mais poderoso que você ou seu time (uma Escala de Poder acima ou 5 ou mais pontos de personagem em relação aos pontos de personagem do Caçador + Traje mais forte envolvido), poderá gastar 5 PMs e uma Ação Completa para baixar Power Ups em seu Traje. Você recebe 1D+2 pontos de personagem para gastar no Traje, até o fim do combate.

Pro Player: Seus esforços como Caçador de Bugs foram reconhecidos pela Hinobi, você está entre a elite. Geralmente os níveis das Quests são mensurados de acordo com o nível do Bug liberado. Sendo PRO, você tem acesso as Quests mais difíceis. Você recebe +1PE extra para cada montante de PE que receber, desde que não chegue a 0 PVs durante a Quest e esteja, de fato, numa Quest Pro.

PATRONO: HINOBI



Exigências: ser recrutado e realizar o tutorial da empresa.

Já sabemos que é uma empresa multinacional de tecnologia com anos de experiência voltada para a área dos videogames. Mas existem muito mais coisas que não se sabe sobre ela. Indícios disso são as vistorias rigorosas, mas amigáveis, de inspetores regionais e os interesses ocultos e obscuros dos chefões da empresa sobre os novos recrutas Hi_5 e Me_K.O.

Traje de Caçador de Bugs: A todo momento conectada a Hinobi, o Traje do caçador é sempre monitorado e, frequentemente, para relatório e atualizações, os chefes da empresa podem entrar em contato através de chamadas de vídeo. E provavelmente possui um tocador de música embutido. Funciona como um Aliado e Parceiro, mas não pode ser evoluído sem o Poder do Kit Glitch Tech: Level Up! O que significa que qualquer outro que utilize seu Traje não conseguirá usar as habilidades que você mesmo desbloqueou nele.

Antecipar XP: Um Caçador de Bugs precisa reportar suas Quests à empresa sempre que a conclui. Assim, seus avanços serão computados e receberá o devido XP. Em outras palavras, não é possível melhorar o Traje durante uma Quest. Mas você pode optar por antecipar a XP que receberia na Quest. Você paga 1PM e recebe automaticamente metade dos PEs que receberia naquela missão. Se fizer isso não receberá XP por Loot até o final da Quest e não receberá mais o XP padrão dela.

Comunicação: Normalmente você pode entrar em contato direto com a sede da Hinobi e algum outro Caçador que esteja em seu time. Mas as vezes é necessário contactar Caçadores de outros times, que estejam em Quests diferentes ou de outras filiais; você pode fazer isso pagando 1PM.

Reforços: Quando percebe que o Bug que está enfrentando é muito poderoso, você pode enviar uma solicitação de reforços para a Hinobi. Por 1PM ela envia 1 Caçador Novato (5 pts, -3 Des, Traje padrão) que chegará em até 1D-2 rodadas. Você pode gastar mais PMs para solicitar mais Caçadores ou alguém com mais níveis. Por 2 PMs você solicita 2 Novatos ou 1 Lutador, por 3 PMs você solicita 3 Novatos, 2 Lutadores ou 1 Campeão, e assim sucessivamente.

Carteirada: Embora a empresa preza que seus agentes tenham suas identidades reservadas, ela tem muitos contatos e pode livrar seus funcionários de alguma fria. Por 1 PM você pode invocar os efeitos da Vantagem Imunidade Legal, desde que a Hinobi possa ser relevante na cena.

NOVA VANTAGEM ÚNICA: BUG (4 PONTOS)

Nascido de uma falha operacional de um jogo, seja por erro de software ou deterioração do hardware, um Bug é uma criatura viva, que personifica aspectos do jogo no mundo real.

Existem diversos tipos de Bug, que serão explicados e exemplificados posteriormente, e aqui estarão as estatísticas de um Bug clássico. Sua aparência, poderes e capacidades especiais provém do seu jogo de origem, como verdadeiros monstros. Os Bugs apresentados posteriormente são raros e representam vírus de computador, mas ainda chamados de Bug.

• **Imunidades**: São programas de computador, logo, não precisam comer, dormir ou respirar, também são imunes a venenos e doenças naturais - mas não cibernéticas -, e efeitos mentais que não específicos para Bugs. Além de ser imune a qualquer outra coisa que funcione apenas em Humanos.

• **Armadura Extra:** Sendo um programa de computador, coisas do mundo real não lhe afetam de maneira efetiva. Ele recebe Armadura Extra contra qualquer dano mundano que receba, ou seja, qualquer dano que não sejam provindos das tecnologias Hinobi dos Caçadores de Bugs.

• **Imortalidade**: As regras de seu jogo de origem não funcionam no mundo real. Aqui, um Bug é virtualmente imortal. Mesmo com 0 PVs ou desativado de alguma forma, o Bug não se desfaz, ele reduz sua programação a inanição e começa a se reconstruir. Esse tempo pode levar de minutos a anos, e com isso, seus poderes que afetam o ambiente são desligados. O único modo de parar um Bug de vez é capturando-o com a Luva Bug dos Caçadores de Bug.

• **Devoção**: Todo Bug tem um grande objetivo de existência, e todas as suas ações e decisões serão feitas a partir deste objetivo. Um Bug é automaticamente imune a qualquer efeito mental (hack) que tente moldar sua programação original. Caso isso aconteça, ele fica desativado.

• **Reparos**: Um Bug só pode recuperar PVs/PMs simulando ou realizando os mesmos procedimentos de seu jogo de origem. Bugs provindos de jogos medievais podem precisar de poções de cura ou magias, por exemplo. Caso não caia a 0 PVs e não consiga recuperar seus PVs, ele é desativado.

• **Programação Padrão:** Mesmo no mundo real, os Bugs seguem apenas seus padrões lógicos, criados em sua programação, por isso, suas ações podem ser previsíveis e repetitivas. Para tanto, ele é considerado Inculto e com um Ponto Fraco - como a seguir. Descobrir o padrão do Bug requer um teste Difícil de Jogos (Esporte) - se conhecer o jogo de onde o Bug veio, o teste torna-se Médico. Em caso de sucesso, descobre-se o Padrão do Bug e recebe H+2 contra ele até o fim da luta. Reconhecer o Padrão requer concentração na análise dos movimentos da criatura, uma tarefa que dura cerca de 1D rodadas.

Acima está representado o Bug padrão. Geralmente um Mob ou NPC Inimigo fraco que foge do jogo. Abaixo estarão tipos de Bugs mais raros e mais difíceis de se encontrar. Seu custo é complementar ao custo dessa VU, então, para criar a ficha do Bug, é necessário gastar 4pts pela VU Bug e o adicional para o(s) tipo(s) a seguir.

Bug de Mapa (+4 pontos): Também sem uma forma física específica, este Bug é capaz de se transformar nos mapas do jogo de onde veio. Ele recria o mundo do jogo em um ambiente real, onde o espaço e tempo funcionam de formas diferentes, e todos os elementos do jogo estarão presentes nesse novo mundo de realidade virtual aumentada, como a história, os itens, os NPCs, os monstros e até os vilões finais. Para vencer um Bug de Mapa é necessário vencer o jogo, o que pode demorar horas, dias e ser muito perigoso. Dentro do mundo criado pelo Bug de Mapa os comunicadores do Traje não funcionam e todos os seus poderes custam o dobro de PMs, fazendo sua bateria durar bem pouco. Os Caçadores precisarão passar por este desafio sem "hacks". Além disso, o mundo do jogo criado pelo Bug é considerado uma Area de Batalha, mas de tempo condicionado até que vençam o jogo; todos os inimigos criados pelo Bug podem receber os benefícios de Área de Batalha e serão considerados Grunts. Um Bug de Mapa não é capaz de gerar loot fora de si próprio, tudo conquistado lá dentro será perdido no fim do jogo.

Bug Possessivo (+3 pontos): Este Bug não possui forma fixa, ele é um monte de pixels em ordem desconexa, possuindo os Defeitos Monstruoso e Modelo Especial. Ele existe para possuir corpos e infectá-los. Possui a Vantagem Possessão e Telepatia, e uma vez possuindo a vítima, transforma-se naquilo que ela mais deseja ser e passa a conhecer tudo sobre sua vida. Com essa visão, o hospedeiro do Bug modificará sua mente, tentando fazer com que todos em sua volta sejam motivados pelo mesmo sentimento que o hospedeiro original, como na Vantagem Controle Mental.

Bug Amigável (+0 pontos): Nem todo Bug é maligno, alguns saem do mundo virtual e personificam criaturas bondosas do seu jogo de origem, como Pets e NPCs, moradores de vila, mercadores e até ajudantes. Bug Amigáveis são tão raros como os Bugs Possessivos e podem ser incluídos nos poderes do Traje com uma autorização - e custo de XP - da Hinobi.

O NÍVEL DA AMEAÇA

A dificuldade de enfrentar o Bug é premeditada pela quantia de pontos de personagem que este tem. Um Bug de nível 1, possui 1pt de personagem, nível 2 possui 2 pontos e assim por diante, sem contar os 4pts da VU Bug básica, mas com os extras de Bug Possessivo, Mapa e Amigável. Assim, um Bug Fraco (5N) possui ameaça 1 (5 pts - 4 da VU). Isso implica que, para essa missão, não é necessário o envio de um Caçador de Bugs de nível alto, pois um agente básico já teria poder suficiente para enfrentar este Bug (5pts + 15 pts do Traje).

NÍVEL, XP E QUESTS

A grande sacada da série é fazer com que a vida dos Caçadores de Bugs sejam parecidas como um RPG eletrônico na vida real, onde se faz Quests, recebe-se XP, sobe de Nível e ficam mais poderosos. E isso muitas vezes é mostrado em balões e mensagens pixelizadas ao lado do indivíduo, mostrando quanto XP ganhou ou perdeu, quanto dano tomou ou recuperou ou algum status negativo que esteja no momento. Isso é tão palpável que até os próprios Caçadores fazem piadas com isso, usando gírias relacionadas ao mundo virtual para o mundo real, como as fases bônus, sub chefes, chefões finais e etc. Ao interpretar um Caçador de Bug não limite seu linguajar. Falar da sua vida como se estivesse falando de um jogo é perfeitamente normal.

O cálculo de XP é diverso e não existe uma tabela representando quanto dele precisa para subir de nível. Isso é um conceito abstrato e apenas interpretativo, mas se quiser, tanto Mestre quanto Jogadores podem realizar um acordo, elencando ações e quanto elas valem de XP e quanto é necessário para subir de nível. Ou em qual nível qual habilidade pode ser desbloqueada. Mas tenha em mente que, de acordo com a animação você perde XP se: receber dano, perder Bugs, perder loot e falhar na missão. Mas recebe XP se: causar dano, esquivar de golpes, bloquear golpes, capturar Bugs, lootear, vencer chefes e subchefes, e obter sucesso na missão.

Sabe-se que para o nível 2 você precisa de 10.000 XP, que itens bastante raros e colecionáveis podem custar 250.000XP e que Quests longas e de alto risco - somando loot e inimigos vencidos - podem render 500.000XP. E sim, se decidir gastar XP com regalias, você não pode usá-lo para subir de nível.

PERSONAGENS

Serão apresentados a seguir os protagonistas da série e seu antagonista, além dos membros de seu time. Tanto Five quanto Miko serão representados como quando foram recrutados pela Hinobi, com suas habilidades totalmente básicas, sem nenhum avanço. Enquanto Mitch, Haneesh e Zehra serão representados como Caçadores de Bugs mais experientes, como quando foram mostradas suas habilidades no decorrer da série.

HI_5, 5N

F0, H1, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5 PMs

Kit: Caçador de Bugs (Power Ups!)

Vantagens: Humano (Perícia Máquinas) Tutorial Hinobi, Patrono (Hinobi Tecnologia), Plano Genial (nicho)

Desvantagens: Código de Honra dos Caçadores de Bugs, Identidade Secreta.

Observação: Hector é um entusiasta de videogames e bom aventureiro. É também um grande estrategista e um bom líder de equipe. Possui desbloqueada em seu Traje a Magia Velocidade.

MEE_K.O., 5N

F0, H1, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5PMs

Kit: Caçador de Bugs (Power Ups!)

Vantagens: Humano (Perícia Esportes) Tutorial Hinobi , Patrono (Hinobi), Aceleração (nicho)

Desvantagens: Código de Honra dos Caçadores de Bugs, Identidade Secreta.

Observação: Viciada em videogames desde criança, usava isso como distração para sua família super conservadora. É bem energica e animada, além de uma ótima e veloz acrobata. Possui desbloqueada em sua Luva Bug uma versão da Magia Nobre Montaria, onde ela invoca Ally, um Bug NPC Amigo que serve como Pet, ou bichinho de estimação.

GLITCH TECHS

ALLY, 15N

F1, H4, R2, A1, PdF0

Vantagens: Bug Amigável, Aceleração, Teleporte e Voo.

Desvantagens: Inculto, Modelo Especial.

Um pássaro de fogo vindo do jogo Bravestone XII, um cenário medieval fantástico onde existem as Frutas de Fogo, a comida preferida da espécie de Ally. Se ela comer dessas frutas, torna-se um Pássaro de Fogo completo, mas temporariamente, 1D rodadas em Escala Sugoi. Além disso, Miko pode conceder seus Updrages a Ally para torná-la mais poderosa.

MITCH, 8N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5 PMs

Kit: Caçador de Bugs (Level Up, Create Party, PRO Player e Power Ups!).

Vantagens: Humano (Poder de Kit); Tutorial Hinobi, Patrono (Hinobi), Ataque Especial: PdF (nicho), Especializações (Jogos, Intimidação e Acrobacias).

Desvantagens: Código de Honra dos Caçadores de Bugs, Identidade Secreta.

Observação: As habilidades de Mitch ainda são um mistério, mas sabe-se que ele é um jogador ousado e que não mede esforços para conseguir o que quer.

HANNESH, 7N

F0, H1, R2, A0, PdF0; 10PVs e 10PMs

Kit: Caçador de Bugs (1pt, Level Up e Power Ups!)

Vantagens: Humano (Perícia Máquinas), Tutorial Hinobi, Patrono (Hinobi), Perito: Hacker (nicho)

Desvantagens: Código de Honra dos Caçadores de Bugs, Identidade Secreta.

Observação: Membro do Mitch Team, Haneesh é especialista em hackear sistemas e até mesmo os aparelhos tecnológicos criados por Bugs. Ele possui desbloqueadas em seu Traje, que tem A2, a Magia Velocidade e a Vantagem Escudo.

ZAHRA; 7N

F0, H3 (nicho), R1, A0, PdF0; 5PVs e 5 PMs.

Kit: Caçador de Bugs (1pt, Level Up e Power Ups!)

Vantagens: Humano (Perícia Esportes), Tutorial Hinobi, Patrono (Hinobi) Especializações (Armas, Artes Marciais e Manobras de Combate)

Desvantagens: Código de Honra dos Caçadores de Bugs, Identidade Secreta.

Observação: Parte do Mitch Team, Zehra é bastante reservada e focada em auxiliar o time com suas técnicas de apoio, possui bastante conhecimento em combate e é especialista em reconhecimento de campo. Possui desbloqueadas em seu Traje, que tem A2, as Magias Sentidos Especiais e Arma de Allihanna, além da Vantagem Escudo.

NOVA MAGIA:

Velocidade

Escola: todas

Custo: 2PMs por alvo

Alcance: toque;

Duração: sustentável

Aquele afetado por essa magia estará sob os efeitos da Vantagem Aceleração até que seu efeito passe.

TH SILVA

GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

IRON-BLOODED ORPHANS

MOBILE SUIT GUNDAM

Crianças pilotando máquinas mortais em defesa de um ideal!

ADAPTADO POR LÉO "KONDO" AGUIAR

IRON-BLOODED ORPHANS

MOBILE SUIT GUNDAM

Mobile Suit Gundam IRON-BLOODED ORPHANS é um série televisiva da franquia Gundam, produzida em 2015 pela Sunrise. Dividida em duas temporadas, a série conta a história de um grupo de garotos de colônia de Marte que se rebelam contra seus chefes e estabelecem sua própria companhia de segurança. Em sua primeira missão devem acompanhar uma jovem ativista, que luta pela independência de Marte, até a Terra onde ela irá negociar a libertação da colônia marciana. Sendo considerada uma das melhores séries Gundam já criada, Iron-Blooded Orphans lida com vários problemas da vida real, como guerra, escravidão, crianças-soldados, pobreza, corrupção e neocolonialismo.

(ATENÇÃO! ESTE ARTIGO CONTÉM DIVERSOS SPOILERS DA SÉRIE!)

O ano é 323 Pós Desastre. Mais de 300 anos após uma grande guerra entre a Terra e as colônias externas conhecidas como a "Guerra da Calamidade". Marte foi terraformada e colonizada por humanos. No entanto, mesmo com os avanços tecnológicos, os seres humanos em Marte desejam a liberdade contra o governo da Terra e procuram melhorar seus meios de subsistência. Além disso, enquanto a maioria das nações de Marte recebeu autonomia, o planeta é praticamente dependente da Terra para o desenvolvimento econômico, com muitas pessoas vivendo em condições de miséria.

Kudelia Aina Bernstein, uma nobre marciana, emprega a empresa de segurança civil Chryse Guard Security (CGS) para transportá-la para a Terra para negociar a independência de sua nação, Chryse, da Terra. Mas a organização militar da Terra, Gjallarhorn, ataca a CGS na tentativa de parar o movimento de independência marciano. Durante o ataque, Orga Itsuka, líder da terceira divisão do exército no CGS, que é composta de crianças, decide se rebelar contra os adultos maiores que escaparam e deixaram as crianças e adolescentes soldados de infantaria para lutar e morrer como restos descartáveis.

Com a esperança de sobrevivência das crianças parecendo perdida, um jovem órfão, sob o comando de Orga, chamado Mikazuki Augus entra na batalha, pilotando um Mobile Suit exótico: o lendário Gundam Barbatos. Depois de repelir o ataque da Gjallarhorn, Orga e o resto da Terceira Divisão do Exército dispõem dos superiores adultos que os traíram e assumem o controle da CGS, transformando-a em uma empresa mercenária denominada "Tekkadan".

A série segue o calendário Pós Desastre (PD), que se tornou a contagem oficial dos anos após a Guerra das Calamidades. Não é bem explicada na série os motivos e como foi a Guerra das Calamidades, apenas sabe que os Frame Gundam surgiram nessa época, criados pela Gjallarhorn.

Gjallarhorn

Gjallarhorn é uma organização de manutenção da paz criada por Agnika Kaieru e pelas nações da Terra. Sua origem remonta à Guerra das Calamidades, mais de 300 anos atrás. Para impedir a humanidade de enfrentar a extinção devido à Guerra das Calamidades, um grupo de indivíduos com ideias semelhantes, de todas as nações e blocos de poder, se reuniram para encerrar os combates. Para esse fim, eles desenvolveram o Sistema Alaya Vijnana e os Frame Gundam para possuir a vantagem decisiva necessária para terminar a guerra. Mais tarde, eles fundaram a organização conhecida como Gjallarhorn. Gjallarhorn terminou com sucesso a Guerra das Calamidades e usou seu poder militar para manter a paz e um olhar independente sobre os quatro blocos econômicos: Arbrau, a União da Aliança Estratégica, União Africana e Federação da Oceania, que estabeleceram com a cooperação dos líderes da Terra.

Entretanto, a organização foi se desviando de seu conceito e começou a usar os meios de violência para manter a paz. Eles possuem muitos Mobile Suit e monopolizaram a tecnologia necessária para produzir os reatores Ahab. Infelizmente, a organização se tornou corrupta, com muitos líderes e oficiais dispostos a usar suborno e intimidação, e eles interferem em assuntos além de sua jurisdição para permanecer no poder.

Após os acontecimentos no fim da série a Gjallarhorn foi reformada e se tornou uma organização mais democrática, com Rustal Elion como seu novo líder. Trabalhando em conjunto com a União Marciana, ambos os grupos esperam manter a paz e impedir uma maior exploração dos fracos, assinando o Tratado de Abolição de Restos Humanos (como eram conhecidos os cidadãos menos afortunados da Esfera Externa).

Estrutura da Organização

A Gjallarhorn é separada em quatro filiais que possuem jurisdição sobre a Terra, Marte e Júpiter, além de um Departamento de Inspeção separado. A função do Departamento de Inspeção é realizar inspeções de rotina nas várias filiais de Gjallarhorn, avaliando sua eficiência e garantindo que não haja corrupção. Além disso, a organização possuj duas frotas conhecidas: a Frota Conjunta da Orbita Lunar Externa, conhecida como Arianrhod, uma unidade de elite que protege a Esfera Terrestre; e a Frota Conjunta Reguladora da Orbita da Terra Exterior, que tem a missão de defender a órbita da Terra.

Sete Estrelas

É um grupo de sete clãs da família que gerenciam Gjallarhorn há anos. Entre eles, a família Issue é a mais forte. O ex-chefe da família Fareed, Iznario, tentou ganhar mais poder transformando-se no guardião legal da Carta Issue (única filha da família Issue) e organizando o casamento de seu filho adotivo, McGillis, com a filha da família Bauduin, Almiria. Ele também teve um pacto secreto com Henri Fleurs

e apoiou sua campanha eleitoral para ser a primeira ministra de Arbrau. No entanto, seus planos foram frustrados por McGillis, que também estava tentando ganhar mais poder, a fim de cumprir seus próprios objetivos de reformar o Gjallarhorn que ele achava ter sido corrompido. Iznario foi então forçado ao exílio, e McGillis se tornou o novo chefe da família Fareed. Para atingir seus objetivos, McGillis também sacrificou a vida de seus amigos e companheiros, incluindo Gaelio (herdeiro da família Bauduin e irmão de Almiria) e Carta. Tudo isso causou uma interrupção no equilíbrio de poder dentro de Gjallarhorn e permitiu que McGillis subisse ao poder. O sistema de governo das Sete Estrelas acaba sendo dissolvido após as perdas das famílias Issue, Fareed e Kujan.

Antes de sua dissolução, as famílias que compunham as Sete Estrelas eram:

- *Família Elion;*
- *Família Issue;*
- *Família Fareed;*
- *Família Bauduin;*
- *Família Kujan;*
- *Família Baklazan;*
- *Família Falk.*

Tekkadan

Era uma empresa de segurança privada que consistia no antigo Terceiro Grupo da Chryse Guard Security. O terceiro grupo da Chryse Guard Security consistia principalmente de "restos humanos" e crianças órfãs à deriva, com pouca ou nenhuma educação formal. Essas crianças foram divididas em diferentes tipos de tarefas; os fisicamente aptos se tornaram pilotos de trabalhadores móveis, enquanto o restante foi designado para empilhar sacos de areia ou instalar e remover minas terrestres para a prática.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

No ano 323 PD, a CGS foi contratada para escoltar Kudelia Aina Bernstein para a Terra, mas na noite da chegada de Kudelia, Gjallarhorn atacou a base da CGS. No meio do ataque, os membros do Terceiro Grupo descobriram que o Primeiro Grupo os abandonou. Preparada para essa traição, a líder do Terceiro Grupo, Orga Itsuka, havia plantado explosões remotas nos Trabalhadores Móveis dos Primeiros Grupos com antecedência, e as lançou para atrair os Trabalhadores Móveis de Gjallarhorns e reduzir as baixas do Terceiro Grupo, apenas para ter três unidades da Gjallarhorn no campo de batalha. Depois que Mikazuki Augus do Terceiro Grupo sobrecarregou as forças da Gjallarhorn em Gundam Barbatos e matou o líder da equipe de Grazes. Depois disso, os membros restantes do Terceiro Grupo formaram o atual "Tekkadan". Em sua primeira missão levariam Kudelia Aina Bernstein para a Terra.

Posteriormente a Tekkadan se tornou parceira dos Turbines, uma filial da Transportes da Teiwaz e depois se tornaria uma empresa de mercenários conhecida tanto em Marte quanto na Terra, sendo considerada ela mesma uma filial da Teiwaz. Anos após a dissolução de Tekkadan, muitos ex-membros trabalham agora para Kudelia, que subiu para liderar o novo governo marciano independente, ou para Nadi Kassapa em sua fábrica de Mobile Workers. Uma pedra memorial com nomes dos falecidos de Tekkadan permaneceu nos arredores da fazenda de Sakura.

Até o momento de sua dissolução, a Tekkadan possuía a seguinte estrutura:

Administração

- *Orga Itsuka (Chefe)*
- *Biscuit Griffon (foi o 1º subchefe)**
- *Eugene Sevenstark (Subchefe)*
- *Merribit Stapleton (gerente da filial de Marte)*
- *Chad Chadan (Chefe da filial na Terra)*
- *Takaki Uno (Subchefe da filial na Terra)*
- *Dexter Culastor (contador)*
- *Atra Mixta (Serviço e Distribuição de Alimentos)*

Unidade de Comando

Mikazuki Augus (Líder da Unidade)

Membro notável: Hush Middy

1ª Unidade de Trabalho (conhecida como Unidade Ryusei)

Norba Shino (Líder da Unidade e Treinador dos Recrutas)

Membros notáveis: Dante Mogro e Derma Altland

2ª Unidade de Trabalho (conhecida como Unidade Muscular)

Akihiro Altland (Líder da unidade)

Membro notável: Ride Mass

Equipe de manutenção

Membros notáveis: Nadi Yukinojo Kassapa, Yamagi Gilmerton e Dane Uhai.

Teiwaz

É o maior conglomerado de Júpiter, que representa a Esfera Externa. Possui inúmeras afiliadas corporativas e sua vasta gama de atividades abrange indústria pesada, manufatura, construção, comércio atacadista e varejo, financiamento, assistência médica, educação, agricultura, trabalho militar privado e transporte. Seu líder é McMurdo Barrison, uma pessoa amigável, hospitaleiro e respeitável. Entretanto, ele não permite que suas emoções o ceguem,

mostrando práticas comerciais pragmáticas. Cuidar de Teiwaz e de seus interesses pessoais é sua principal prioridade, e ele está disposto a fazer acordos com partidos de oposição se isso servir aos seus propósitos, mesmo que isso signifique descartar seus próprios subordinados. Há rumores de que a organização também seja administrada como uma máfia. Com suas próprias rotas de transporte proprietárias entre Júpiter e Marte, e entre Marte e a Terra, manteve a maior participação em um setor em que inúmeras empresas rivais estão continuamente entrando no mercado.

Além da Tekkadan outros grupos importantes são filiados ou foram filiados a Teiwaz. Entre eles podemos destacar:

Turbines: divisão de transporte da Teiwaz. "Turbinas" não era apenas o nome do grupo, mas também se referia às tripulações de membros da família Turbine, composta por Naze Turbine e seu considerável harém. O grupo dissolveu-se no ano 325 PD com a morte de Naze e Amida depois que eles foram enquadrados por Iok Kujan com a ajuda de Jasley.

JPT: uma empresa comercial representada por Jasley Donomikols. Eles foram exterminados por Tekkadan por seu envolvimento nas mortes de Naze Turbine, Amida Arca, Lafter Frankland e o desmantelamento das turbinas.

Euro Electronics: um grupo envolvido na indústria pesada, é conhecida por fabricar armas roupas móveis e é fabricante do reforço de transporte Kutan Tipo III.

Blocos Políticos e Econômicos da Terra

Arbrau

Os territórios de Arbrau incluem Rússia, Canadá e Alasca. Eles também tinham um território em Marte, lar da cidade Chryse, no final da série. O território foi concedido à recém-formada União Marciana.

Federação da Oceania

A Federação da Oceania abrange os territórios da Oceania, China, India, Japão e todo sudeste asiático.

União Africana

Abrange todo território da África, Europa e Oriente Médio, além de alguns territórios em Colônias Espaciais.

União da Aliança Estratégica

União da Aliança Estratégica (em inglês Strategic Alliance Union abreviada como SAU). Ela abrange os territórios da América do Norte e América Latina. Tem uma certa rivalidade política com a Abrau.

Bloco Político Marciano

União Marciana

A União Marciana foi formada após o final da série. É presidida pela Kudelia Aina Bernstein, quando os blocos econômicos da Terra se retiraram de Marte.

Jogando em Gundam Iron-Blooded Orphans

Uma campanha baseada na série de Gundam Iron-Blooded Orphans é diferente do habitual de 3D&T. Aqui os personagens não são pessoas com habilidades sobre humanas que pilotam robôs. Aqui são pessoas tentando sobreviver pilotando máquinas de guerra perigosas e letais. O mais importante aqui é ter coragem e vontade de viver. Os personagens são construídos com 4 ou 5 pontos (dependendo do tipo de campanha que o Narrador deseja fazer) e usam as regras de Nicho do Manual do Defensor.

Vantagens Permitidas para jogadores:

Aceleração*, Adaptador, Aliado*, Aliado Gigante, Ataque Combinado, Aparência Inofensiva, Arena*, Boa Fama, Equilíbrio de Energias, Genialidade*, Inimigo*, Instrutor, Inventor*, Memória Expandida*, Mentor, Parceiro*, Patrono, Perito, Piloto Ás**, Riqueza*, Sistema Alaya-Vijnana**, Torcida, Técnicas de Pilotagem** e Vigoroso. Todas Perícias e Especializações são permitidas.

Essas Vantagens podem ser adquiridas como **Vantagem de Nicho.*

*** Novas vantagens apresentadas aqui.*

Desvantagens Permitidas para jogadores:

Amnésia, Assombrado, Código de Honra, Deficiência Física, Desequilíbrio de Energias, Devoção, Frágil, Fúria, Guia, Inculto, Insano, Má Fama, Maldição, Modelo Especial, Monstruoso, Munição Limitada, Pacifista, Ponto Fraco, Pobreza, Procurado, Protegido Indefeso e Segredo.

Pilotando Máquinas

Seja para pilotar um Mobile Suit, Mobile Worker ou Nave é necessário possuir a Especialização Pilotagem. Se achar mais interessante pode usar as regras de Pilotagem que aparece na página 57 do Manual do Defensor.

Como os personagens possuem limite nos atributos, normalmente não vão possuir valores muito altos em Habilidade para pilotar.

Então para diferenciar as capacidades de pilotagem, os personagens podem comprar a nova vantagem Técnica de Pilotagem para simular manobras de pilotagem dentro dos Mobile Suit.

Campanha em Gundam Iron-Blooded Orphans

Para se jogar em Gundam Iron Blooded Orphans é legal assistir a série para entender melhor seu tom. E como a linha do tempo e muitos acontecimentos são vagos, muitas ideias para criação de aventuras podem surgir para ocupar esses espaços. Uma campanha durante a Guerra das Calamidades pode ser interessante, pois pouco é falado na série sobre essa guerra e cada narrador pode usá-la como bem entender. Foi nessa época que iniciaram as construções dos principais Mobile Suit, como os Gundam. No caso foram feitos 72 unidades de Gundam e na série principal e outras mídias relacionadas apenas 26 deles aparecem. Então o narrador pode criar seus próprios Gundam baseado no Ars Goetia. Outra ideia interessante para se explorar é o pós série, muita coisa fica em aberto. O narrador pode criar novos conflitos, até mesmo puxar ideias para fazer dos novos Mobile Armors as armas mais perigosas já criadas. O que precisa ser mantido sempre em mente é que a campanha deve ser difícil e os personagens nem sempre vão sobreviver, então é bom deixar já um ou mais personagens reservas.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Mobile Suit (1 pt ou mais)

Construto. Mobile Suit são máquinas gigantes e possuem todas as características dos Construtos.

Propulsor de Velocidade. Mobile Suit são equipados com propulsores que aumentam sua mobilidade e velocidade tanto em solo, ar ou vácuo, recebendo a vantagem Aceleração.

Propulsor de Voo. Mobile Suit possuem propulsores capazes de voar, recebendo a vantagem Voo.

Sentidos Especiais. Mobile Suit possuem sensores de Infravisão, Radar e Visão Aguçada.

Resistência a Laser. Mobile Suit possuem uma blindagem altamente resistente a armas de feixe recebendo Armadura Extra: Fogo.

Frame. Cada Mobile Suit tem um Frame que possui especificações próprias. Ao montar um Mobile Suit primeiro deve escolher o Frame base dele.

Combustível. Os Mobile Suit são movidos a combustível e tem um limite de uso, todos Mobile Suit possuem a desvantagem Bateria.

Restrição de Uso. Mobile Suit precisam ser adaptados para o uso dentro da Atmosfera (como de Marte ou da Terra) ou no vácuo do espaço. Se um Mobile Suit adaptado para o uso no vácuo combater em solo terrestre sofrerá -1 nas suas características (incluindo na H do piloto) e todos os gastos de PMs com vantagens do Mobile Suit serão dobrados se usado em solo terrestre (e vice-versa). Inverter o uso de um Mobile Suit adaptado de um ambiente para o outro requer um teste de Mecânica da Perícia Máquinas e leva ao menos uma hora. Todo MS começa adaptado para um dos dois ambientes.

Frame Gundam (+4 pts)

Um Frame de Mobile Suit produzido há cerca de 300 anos, durante os momentos finais da Guerra das Calamidades, pela Gjallarhorn. Os Mobile Suit que usam esse Frame desempenharam um papel importante na guerra e também foram envolvidos em vários conflitos ao longo da história que levaram a importantes resultados para a humanidade. Essas máquinas receberam o nome dos demônios da Ars Goetia.

O Frame Gundam é capaz de atingir altos níveis de produção de energia usando dois reatores Ahab. De fato, a produção de energia dos dois reatores é superior à necessária para alimentar o Mobile Suit. O objetivo dessa produção excessiva de energia é garantir uma explosão de poder durante as poucas oportunidades disponíveis para causar um golpe limpo nas Mobile Armors, os principais inimigos durante a Guerra das Calamidades. Para maximizar essas oportunidades para causar um golpe letal, a quantidade de energia transferida instantaneamente para a arma do Mobile Suit deve ser a maior possível. No entanto, como é difícil operar os dois reatores, apenas 72 unidades desses Frame Gundam foram produzidas. Além disso, o sistema Alaya-Vijnana é necessário para aproveitar todo o potencial da saída do reator duplo Ahab.

Por esse motivo, os Frame Gundam foram feitos para serem humanoides, a fim de aprofundar o vínculo entre o sistema Alaya-Vijnana e os próprios sentidos do piloto.

Dentro de cada Frame Gundam, existe um limitador de saída que, quando desativado, permite que a máquina use todo seu potencial. Existe também um sistema que é ativado quando o Gundam está próximo de um Mobile Armor. Ele restringe a quantidade de dados retornados ao piloto pelo sistema Alaya-Vijnana e é um recurso de segurança para proteger o piloto de ser sobrecarregado com dados que podem causar danos graves. Esse recurso de segurança pode fazer com que o Frame Gundam desative ou não responda ao comando quando o limitador de saída também estiver desativado. Este problema pode ser resolvido se o piloto do Gundam desligar o recurso de segurança, expondo-se ao risco de danos gravíssimos.

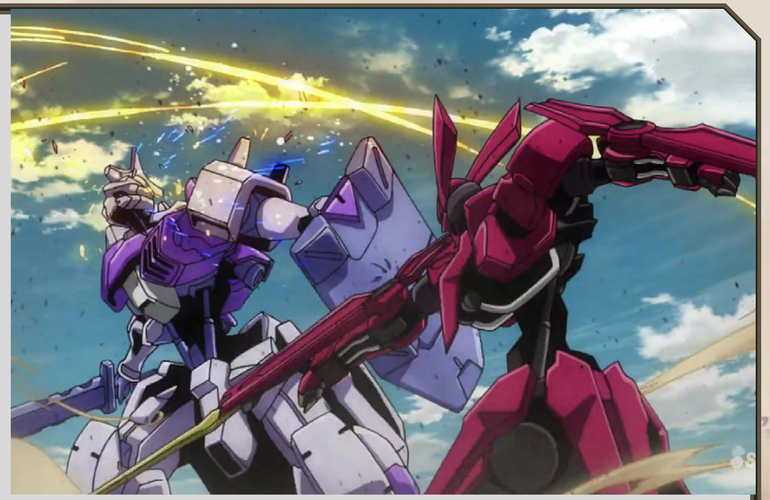
Atualmente, é impossível reproduzir os Frames Gundam com a tecnologia moderna, e eles eram difíceis de fabricar, mesmo durante a era da Guerra das Calamidades. Sabe-se que foram produzidas 72 Unidades e que as Sete Estrelas dos Gjallarhorn usaram os Frames Gundam durante a Guerra das Calamidades, e essas máquinas ainda estão em seu poder na era atual.

Características. Frame Gundam possui força, motor e blindagem maiores recebendo F+2, R+1 e A +1.

Adaptador. Gundam foram criados para vários tipos de combate e podem ser equipados com diversos equipamentos.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Frame Valkyrja (+3 pts)



Produzido no final da Guerra das Calamidades, o Frame Valkyrja foi forjado para ser leve e móvel e, comparado com outras máquinas da era da Guerra das Calamidades, seu design é simples, com perda de energia mínima. Também foi projetado para ser adaptável aos seus armamentos equipados. Embora possua apenas um reator Ahab, seu design de estrutura permite obter desempenho igual ao Frame Gundam. Com suas especificações, o Valkyrja Frame tinha a capacidade de ser a principal máquina de combate no campo de batalha. No entanto, como foi desenvolvido na mesma época do Frame Gundam, poucas pessoas estavam cientes de sua existência.

Os dados restantes da era da Guerra das Calamidades sugerem que o número total de produção dos Mobile Suit baseados em Frame Valkyrja era pequeno, apenas cerca de nove máquinas, e não há muita informação sobre seu registro de combate. Após a Guerra das Calamidades, com os requisitos de um Mobile Suit mudando para equilíbrio e eficiência, o desempenho do Frame Valkyrja foi reexaminado e Gjallarhorn decidiu usar o Frame como base para o desenvolvimento de novos Frame para Mobile Suit, resultando no Frame Geirail e, mais tarde, o Frame Graze.

Características. Frame Valkyrja possui força e mortor maiores recebendo F+1, R+1 e A +1.

Adaptador. Valkyrja foram fabricados para usar vários tipos de armamentos.

Frame Geirail (+0 pt)

Um Frame MS de uso geral desenvolvido pela Gjallarhorn. O Frame Geirail é uma versão reduzida para produção em massa do Frame Valkyrja, que é um Mobile Suit de alto desempenho, mas difícil de produzir em massa. E o antecessor do Frame Graze. Existem muitos pontos em comum entre o Frame Geirail e o Frame Graze, como sistema e estrutura de controle básico, mas também existem diferenças nos braços, pernas e outras áreas menores. Isso ocorre devido à maturação e otimização do design com o passar do tempo. Embora seja um Frame de geração mais antiga, sua saída do reator Ahab é estável e os movimentos são bons.

Características. Frame Geirail possui força maior recebendo F+1.

Frame Graze (+2 pts)

Foi um dos primeiros Frame de Mobile Suit desenvolvido após a Guerra das Calamidades, foi baseado no Frame Geirail e pode traçar suas raízes até o Frame Valkyrja. Um projeto que amadureceu por 300 anos após o desenvolvimento da Guerra das Calamidades. Foi cuidadosamente projetado para uso geral e, por meio da variedade de trocas de armamentos e armaduras, pode se adaptar a vários ambientes, bem como usar vários equipamentos para atender às necessidades de diferentes missões.

O Frame também foi criado para ser mais leve e mais simples. Comparado ao Frame Gundam que representa a era da Guerra das

Calamidades, o Frame Graze é fabricado com material estrutural muito menor. Isso também facilitou a manutenção do Frame. Outras características incluem alta produtividade, excelente operabilidade e eficiência energética. Seu sensor de esfera principal geralmente é escondido atrás de armadura, mas pode ser revelado quando necessário, e esse conceito é herdado do sensor de alta sensibilidade de Grimgerde. O próprio Frame tem variantes para diferentes características.

Características. Frame Graze possui força e motores maiores recebendo F+1 e R+1.

Adaptador. Frame Graze foram fabricados para usar vários tipos de armamentos.

Frame Reginlaze (+2 pts)

Sucessor do Frame Graze, seu desenvolvimento foi motivado pelo aparecimento de poderosos grupos civis armados como os Tekkadan. Ele herdou as características benéficas do Frame Graze, como facilidade de manutenção, estrutura simplificada e alta versatilidade, e foi criado para ser melhor na batalha contra outros Mobile Suit. Algumas dessas melhorias no combate contra MS incluem melhores sensores, articulações com maior grau de liberdade (ou seja, articulações em forma de bola para partes das articulações, como ombros e coxas que exigem grande torque) e a capacidade de lidar com armamentos mais pesados. Comparado ao Frame Graze, a estrutura do Frame Reginlaze tem um nível mais alto de semelhança com o Frame Valkyrja. Seu sensor de cabeça oculto possui três câmeras em vez da única câmera do Frame Graze.

Características. Frame Graze possui força e blindagem maiores recebendo F+1 e A+1.

Adaptador. Reginlaze foram fabricados para usar vários tipos de armamentos.

Frame Rodi (+1 pt)

O Frame Rodi foi um dos muitos tipos de Frames produzidos durante a Guerra das Calamidades. Muitos Mobile Suit usando esse Frame foram produzidos em massa durante o período intermediário da Guerra das Calamidades e serviram como as principais unidades da Esfera Externa por muitos anos. Como o Frame Rodi não possui uma característica definida, também não possui muitas desvantagens e, portanto, é considerado muito versátil. Devido à sua versatilidade, é frequentemente equipado com armaduras pesadas. Máquinas baseadas em Rodi Frame agora são comuns entre civis, com unidades personalizadas exclusivas sendo usadas por mercenários, piratas espaciais, etc. Algumas dessas máquinas são equipadas ilegalmente com o sistema Alaya-Vijnana.

Características. Frame Rodi possui força e blindagem maiores recebendo F+1 e A+1.

Frame Teiwaz (+2 pts)

É o primeiro MS não produzido pela Gjallarhorn, concluído nos últimos anos e foi desenvolvido pela Teiwaz para combater a ameaça dos piratas em suas rotas comerciais. A estrutura foi desenvolvida pelos engenheiros da Teiwaz com base nos projetos de uma máquina de alto rendimento que foi planejada para ser desenvolvida durante os momentos finais da Guerra das Calamidades. Ao contrário dos Frame de Mobile Suit usados pela Gjallarhorn, o Reator Ahab do Teiwaz Frame é de um modelo mais antigo. Isso se deve em parte ao fato de que Gjallarhorn detém o monopólio da tecnologia do reator Ahab nos dias atuais. O desenvolvimento do Frame Teiwaz foi difícil e demorou muito tempo, evidência disso é que a linha de produção em massa ainda não está pronta no ano 323 PD.

Características. Frame Rodi possui força e motor maiores recebendo F+1 e R+1.

Adaptador. Frame da Teiwaz foram fabricados para usar vários tipos de armamentos.

Frame Io (+2 pts)

O Frame Io é um Mobile Suit produzido em massa criada usando a tecnologia acumulada no desenvolvimento do Frame Teiwaz. A Teiwaz a desenvolveu com a intenção de vendê-la como um produto para outras facções no futuro. Embora tenha sido projetado do zero, ele compartilha a mesma filosofia de design que o Frame Teiwaz. Como resultado, sua estrutura segue a do Frame Teiwaz e não há alteração na aparência externa (até a área da cabine é a mesma que a empregada pelo Frame Teiwaz), mas com partes menores, como os componentes do acionador, são ajustadas para produções em massa. Assim, os dois parecem ser máquinas irmãs, mesmo para grandes mecânicos. Como o Frame Teiwaz, ele usa o Reator Ahab antigo. Esse Frame versátil possui vários sensores de alta sensibilidade na cabeça e pode ser equipado para diferentes ambientes.

Características. Frame Rodi possui força e motor e blindagem maiores recebendo F+1, R+1 e A+1.

Frame Hexa (+1 pt)

Após a Rodi Frame, a Frame Hexa é o segundo Mobile Suit mais produzido durante a Guerra das Calamidades. Uma característica do Frame Hexa é o seu peso leve, pois foi projetado para sacrificar as capacidades defensivas de alta mobilidade, tornando-o o oposto do Frame Rodi, que costuma ser equipado com armaduras pesadas. Isso, no entanto, causou menos resistência a balas do que outros Frames MS, e muitas máquinas baseadas em Frame Hexa foram abatidas durante a Guerra das Calamidades.

Para compensar sua fraqueza, as máquinas baseadas no Frame Hexa operam principalmente em grupos e em funções de suporte.

Devido à localização do seu Reator Ahab, muitas máquinas baseadas no Frame Hexa não possuem cockpit montado no peito. Em vez disso, o bloco do cockpit está localizado na cabeça, na mochila ou em outras áreas altas. Devido a isso, seus pilotos têm um tempo mais fácil para resgatar e, portanto, uma maior taxa de sobrevivência do piloto quando comparados a outros Frame de Mobile Suit. Existem também muitas máquinas baseadas no Frame Hexa, com alterações e aprimoramentos na gama de movimentos do Frame, como o Hugo, que possui pernas de articulação reversa que podem funcionar como braços. Embora existam menos unidades sobreviventes que o Frame Rodi, a quantidade restante ainda é considerável. Os usuários das máquinas Frame Hexa sobreviventes incluem empresas de segurança civil, piratas espaciais e pilotos que preferem máquinas com alta mobilidade.

Características. Frame Rodi possui força e motores maiores recebendo F+1 e R+1.

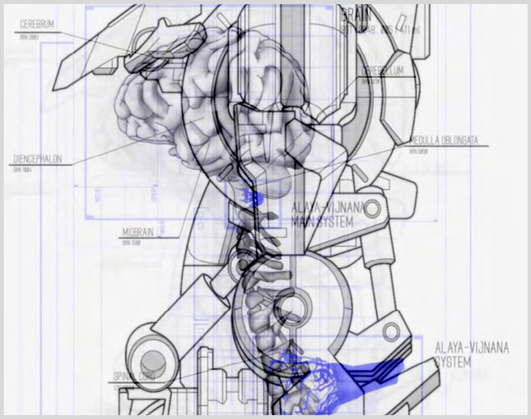
NOVAS VANTAGENS

Piloto Ás (1 ponto)

Você é extremamente habilidoso para pilotar Mobile Suit, recebendo H+2 quando estiver pilotando um. Esse bônus serve para qualquer ação dentro do MS, seja um teste ou na FA e FD.

Sistema Alaya-Vijnana (1 ou 2 pontos)

Um sistema de dispositivo orgânico, é um tipo antigo de interface homem-máquina. Aparentemente, o sistema foi desenvolvido durante a Guerra das Calamidades para maximizar as habilidades dos Mobile Suit, portanto, a maioria dos MS daquela época, como os Frame Gundam, que exigem que o sistema opere em pleno potencial, é compatível com ele. É possível modificar esses MS para que possam ser operados sem o uso do sistema. Como faz parte da mecanização excessiva que se pensava ser a causa da Guerra das Calamidades, Gjallarhorn abandonou o sistema após a conclusão da guerra. Para impedir o vazamento da tecnologia do sistema, Gjallarhorn destruiu os cockpits das máquinas Frame Gundam que não foram ou não puderam ser recuperadas. Um tabu sobre implantes mecânicos no corpo humano também foi iniciado para impedir o uso generalizado do sistema. No entanto, como o desempenho do sistema é muito alto, Gjallarhorn continuou pesquisando em segredo. Além de Mobile Suit, o sistema também pode ser usado com Mobile Worker e naves.



O sistema Alaya-Vijnana consiste em duas partes: uma parte é instalada na máquina e a outra parte é implantada na coluna do piloto. Após a implantação, a pessoa possui uma interface na parte traseira para conexão física ao conector do sistema Alaya-Vijnana no cockpit do máquina. O sistema Alaya-Vijnana cria um lobo pseudo-cerebral no corpo do piloto usando nanomáquinas, permitindo que o cérebro do piloto processe diretamente dados móveis de fatos alimentados pela conexão física. Como o lobo pseudo-cerebral também governa a consciência espacial, a consciência espacial do piloto é aprimorada. Quanto mais implantes um piloto tiver, maior será a taxa de transferência de informações pelo sistema. O sistema também permite que o piloto (mesmo analfabetos) opere a arma móvel sem precisar de instruções ou ler um manual.

Como o sistema funciona vinculando os sentidos do piloto à máquina, seria mais eficaz se a máquina fosse projetada para ser o mais próximo possível de um ser humano. Por esse motivo, Mobile Suits como o Frame Gundam foram projetados com a aparência humanoide em mente. A pedido do piloto, o sistema pode melhorar sua ligação com o MS e, embora isso melhore o desempenho da máquina, isso implica um custo em perder algumas funções corporais, como a perda de visão em um olho, perda do uso de um braço, etc. No entanto, essas funções perdidas retornam quando o piloto se reconecta ao sistema.

No Frame Gundam, o sistema Alaya-Vijnana possui um modo de segurança que é ativado automaticamente quando o Mobile Suit está muito próximo de um Mobile Armor. Isso protege o piloto de ser sobrecarregado pelo excesso de feedback de dados, mas também causa a paralisação do Frame Gundam. O piloto pode destravar esse modo de segurança, liberando mais recursos do Frame Gundam, mas, novamente, tem o custo de perder algumas funções corporais. Esses efeitos colaterais adversos ocorrem porque quando o sistema Alaya-Vijnana foi originalmente projetado, era para superar as limitações humanas na luta contra o Mobile Armor e, como resultado, excede os limites do corpo humano e causa grande tensão no cérebro.

Durante a Guerra das Calamidades, a cirurgia de implantação do piloto não teve restrição de idade, mas como as capacidades técnicas caíram com mais 300 anos após a guerra, a idade em que a cirurgia é possível e a taxa de sucesso diminuiu. Além disso, a tecnologia do sistema Alaya-Vijnana nas áreas da Esfera Externa (como Marte e Júpiter) é uma versão vazada e incompleta. Assim, atualmente, a cirurgia de implante só pode ser feita em uma idade jovem para deixar o implante fundir-se à medida que crescem. A cirurgia também é perigosa e, se falhar, pode haver um crescimento extremamente grotesco das células ao redor da área de implantação, além de perda de outras funções corporais, como incapacidade de mover as pernas e até a morte. Na esfera externa, aqueles com implantes são às vezes depreciativamente chamados de "ratos", e a interface do sistema Alaya-Vijnana nas costas é informalmente chamada de "Whiskers" ou "bigodes" no sentido de vibrissas de um rato.

Em termos de regras um personagem com o Sistema Alaya-Vijnana, quando estiver pilotando qualquer máquina que possua um Sistema Alaya-Vijnana instalado, joga dois dados para qualquer ação que for realizar e fica com o melhor resultado desejado entre os dois dados jogados. Em contrapartida, por conta da ligação neural, qualquer dano crítico a máquina (um ataque com Acerto Crítico) vai causar dano em escala equivalente para o piloto. As pessoas da Esfera Terrestre vão te ver de maneira estranha e qualquer interação social você sofre um redutor como se tivesse Monstruoso, se souberem que você possui implante Alaya-Vijnana. Você pode pagar mais um 1 ponto para um novo implante do Alaya-Vijnana, podendo jogar mais

um dado adicional (no total jogará três dados para escolher o melhor resultado entre eles). Para comprar essa vantagem por 1 ponto o personagem precisa ter no mínimo R2 e para comprar por 2 pontos precisa ter R3. Normalmente apenas jovens entre 10 e 15 anos podem fazer a cirurgia do implante. Mobile Suit que possuam o Sistema Alaya-Vijnana precisam pagar 1 ponto.

Se o piloto quiser romper o limitador do Alaya-Vijnana, ele deve fazer um teste de Resistência. Se passar o piloto dobra sua Habilidade enquanto estiver conectado ao sistema para pilotar até o fim da cena. Depois que desativar o sistema o jogador deve jogar um dado para saber que parte do seu corpo foi afetado pela quebra do limitador.

Role 1d na Tabela abaixo:

1	**Olho:** jogue novamente, se for par é o direito, se for ímpar é o esquerdo: recebe a desvantagem Visão Ruim, se perder a visão do outro olho recebe a desvantagem Cego)
2	**Perna Direita:** recebe H-1 para se movimentar; caso tenha perdido a mobilidade do braço direito, fica com toda parte direita do corpo paralisado, sendo incapaz de se locomover sozinho.
3	**Braço Direito:** recebe H-1 para ações manuais que exijam os dois braços; caso tenha perdido a mobilidade da perna direita, fica com toda parte direita do corpo paralisado, sendo incapaz de se locomover sozinho.
4	**Braço Esquerdo:** recebe H-1 para ações manuais que exijam os dois braços; caso tenha perdido a mobilidade da perna esquerda, fica com toda parte esquerda do corpo paralisado, sendo incapaz de se locomover sozinho
5	**Perna Esquerda:** recebe H-1 para se movimentar; caso tenha perdido a mobilidade do braço esquerdo, fica com toda parte esquerda do corpo paralisado, sendo incapaz de se locomover sozinho.
6	**Afetado duas vezes:** Se cair 6 você foi afetado duas vezes pela quebra; deve jogar dois dados agora para saber o que foi afetado (agora ignorando o resultado 6)

Técnica de Pilotagem (1 ponto)

O que diferencia um piloto de mobile suit comum de um piloto de mobile suit treinado é sua experiência e técnica. Como em Gundam Iron-Blooded Orphans os personagens não possuem muitas características sobre-humanas, o que os diferencia em combate são seus conhecimentos e manobras de pilotagem. Elas funcionam de maneira parecida com a vantagem Técnica de Luta. Por 1 ponto você pode escolher duas técnicas. A diferença aqui é que essas técnicas só podem ser usadas quando se está pilotando um Mobile Suit.

Lista de Manobras

Aparar

O piloto pode se protege golpeando o próprio golpe do Mobile Suit adversário. Gaste 1 PM para somar a Força ou Poder de Fogo à Habilidade em uma jogada de FD ou esquiva.

Arremessar Arma

Exigência: uma arma corpo-a-corpo

O piloto pode arremessar uma arma corpo-a-corpo do Mobile Suit. Faça um teste de Força do MS. Se passar, o Mobile Suit pode atacar com Força à distância. Mas depois deve gastar uma ação de movimento para recuperar a arma. Se falhar a arma é arremessada longe e precisa ser recuperada gastando um turno inteiro.

Ataque Cortante

Exigência: F: corte

O piloto usa a arma para cortar a blindagem do Mobile Suit do oponente. Gaste 2 PMs para adicionar 1d à Força de Ataque. O dado extra não pode causar um crítico.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Ataque de Impacto

Exigência: F: esmagamento

O piloto usa toda potência de giro para golpear com força o Mobile Suit do oponente. Gaste 1 PM e faça um teste de Habilidade ao realizar um ataque. Se passar no teste de Habilidade e a sua FA vencer a FD, você causa 3 pontos de dano adicionais.

Ataque Perfurante

Exigência: F: perfuração

O piloto usa a arma do Mobile Suit para perfurar a blindagem do Mobile Suit do oponente. Cada PM gasto impõe a ele um redutor de A–1 na FD, até um limite de PMs igual à Habilidade.

Ataque Selvagem

O piloto ataca com o Mobile Suit de maneira agressiva e imprudente. Gaste 1 PM e jogue dois dados quando for atacar, podendo escolher o melhor resultado entre eles, e sua Chance de Crítico aumenta em 1. No entanto, durante o próximo turno o piloto não soma sua H na FD e não pode fazer testes de Esquiva.

Bloqueio

Gaste 1 PM para adicionar 1d à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Desarmar

Exigência: o Mobile Suit do oponente precisa estar usando uma arma.

Gaste 1 PM para realizar um ataque visando a arma do oponente. Se a FA vencer a FD, nenhum dano é causado, mas você o desarma, forçando-o a trocar o tipo de dano. O oponente precisa gastar uma ação de movimento para recuperar a arma derrubada, caso seja o Desarme seja um acerto crítico a arma é destruída.

Duas Armas

Exigência: o Mobile Suit deve possuir duas armas iguais.

O Mobile Suit utiliza uma arma em cada mão, sejam espadas, machados, martelos, rifles ou canhões. Enquanto utilizar as duas armas ao mesmo tempo, os custos e penalidades para utilizar Ataques e Tiros Múltiplos (tanto as vantagens como a manobra) são reduzidos à metade (1 PM para cada dois ataques, ou H–1 para cada ataque extra).

Encurralar

O piloto avança agressivamente com o Mobile Suit contra um oponente, limitando a sua área de ação. Gaste um movimento e 2 PMs antes de atacar para forçar o oponente a fazer um teste de Habilidade; se falhar, você recebe um bônus de F+1 e H+1 para atacá-lo e ele só poderá realizar uma ação ou movimento por rodada, até que consiga gastar uma ação para realizar um novo teste de Habilidade e escapar da posição de desvantagem.

Evasão

O piloto consegue manobrar o Mobile Suit para escapar de ataques letais. Quando receber um ataque crítico, o piloto pode gastar 1 PM e fazer um teste de Habilidade. Se passar, o ataque não é mais um crítico, passando ser a ser um ataque normal.

Imobilização

O piloto usa seu Mobile Suit para agarrar outro Mobile Suit. Faça um ataque normal; se a FA vencer a FD, nenhum dano é causado, mas o Mobile Suit inimigo é imobilizado. O piloto deve gastar uma ação por rodada para mantê-lo assim, e ele é considerado indefeso contra todos os ataques que receber. O alvo não pode realizar movimentos ou ações enquanto é imobilizado, mas pode fazer um teste resistido de Força ou Habilidade por rodada para tentar se soltar.

Investida

Apenas ataques corpo-a-corpo. Gaste um movimento antes de atacar para receber um bônus de F+1 para cada 10 m que conseguir avançar, até um máximo de F+5. Esta manobra gasta 1 PM para cada 10 m avançados pelo Mobile Suit, até o limite permitido pela Habilidade. O multiplicador de crítico do ataque também aumenta em 1.

Mira Apurada

Exigência: arma de ataque à distância.

O piloto mira com precisão para acertar o Mobile Suit do oponente. Faça um teste de Habilidade ao realizar um ataque à distância. Se passar no teste, sua Chance de Crítico aumenta em 1. Se falhar o ataque erra automaticamente.

Rajada

O Mobile Suit desfere uma grande quantidade de golpes sem muita precisão. Gastando 2 PMs, pode realizar H ataques, mas cada um terá Força de Ataque igual F+1d ou PdF+1d apenas.

Recarga Rápida

Exigência: Munição Limitada

Gaste um movimento e 2 PMs para recarregar a munição de volta para o valor máximo.

Tiro à Queima-Roupa

Exigência: PdF: perfuração.

Ao atacar com PdF à distância de ataque corporal, pode gastar 2 PMs e fazer a FD do alvo cair pela metade (arredondado para baixo, mínimo 1).

Tiro de Impacto

Exigência: PdF: esmagamento.

Ao atacar com PdF à distância de ataque corporal, o piloto pode gastar 2 PMs e realizar o ataque. Caso o Mobile Suit do oponente sofra qualquer dano, ele deve fazer um teste de Resistência para não perder a próxima ação.

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Regras Complementares

A seguir estão algumas regras que podem ser legais de encaixar na proposta de jogo.

Personalização de Dano

As armas usadas pelo Mobile Suit na série são de extrema importância, alguns MS podem ser mais suscetíveis a certo tipo de dano ou ter uma blindagem mais reforçada contra determinado dano. Por isso escolher o tipo de dano que seu MS vai causar pode ser importante. No início de cada aventura o jogador deve marcar quais armas seu MS está carregando, ele também pode pegar uma arma de um outro MS.

Equipamento de Blindagem

Os Mobile Suit podem ser equipados com blindagens protetoras para certos tipos de danos. Antes de uma missão o jogador deve escolher qual tipo de blindagem seu MS está usando. Apenas um tipo de blindagem pode ser usada de cada vez. É possível fazer um teste médio da Perícia Máquinas e 10 minutos para trocar a blindagem durante um combate, essa troca deve ser feito em algum tipo de oficina ou base preparado para Mobile Suit.

Proteção Balística (Armadura Extra: PdF; perfuração).

Proteção de Projétil Impactante (Armadura Extra: PdF; esmagamento).

Proteção Impactante (Armadura Extra: F; esmagamento).

Proteção Perfurante (Armadura Extra: F; perfuração).

Proteção Cortante (Armadura Extra: F; corte).

Gundam usados pela Tekkadan

Gundam Barbatos 1ª Forma (16S)

F3, H0, R3, A2, PdF2; PVs:35 PMs:20

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana.

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos 2ª Forma (17S)

F3, H0, R3, A3, PdF2; PVs:35 PMs:20

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos 3ª Forma (19S)

F4, H0, R3, A3, PdF2; PVs:35 PMs:25

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos 4ª Forma (21S)

F4, H0, R4, A3, PdF3; PVs:45 PMs:25

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos 5ª Forma (23S)

(Existe a Versão Modificada para uso em Solo)

F5, H0, R4, A3, PdF4; PVs:45 PMs:25

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos 6ª Forma (25S)

F5, H0, R4, A4, PdF4; PVs:45 PMs:25

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial II (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos Lupus (29S)

F6, H0, R5, A5, PdF4; PVs:45 PMs:25

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial II (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

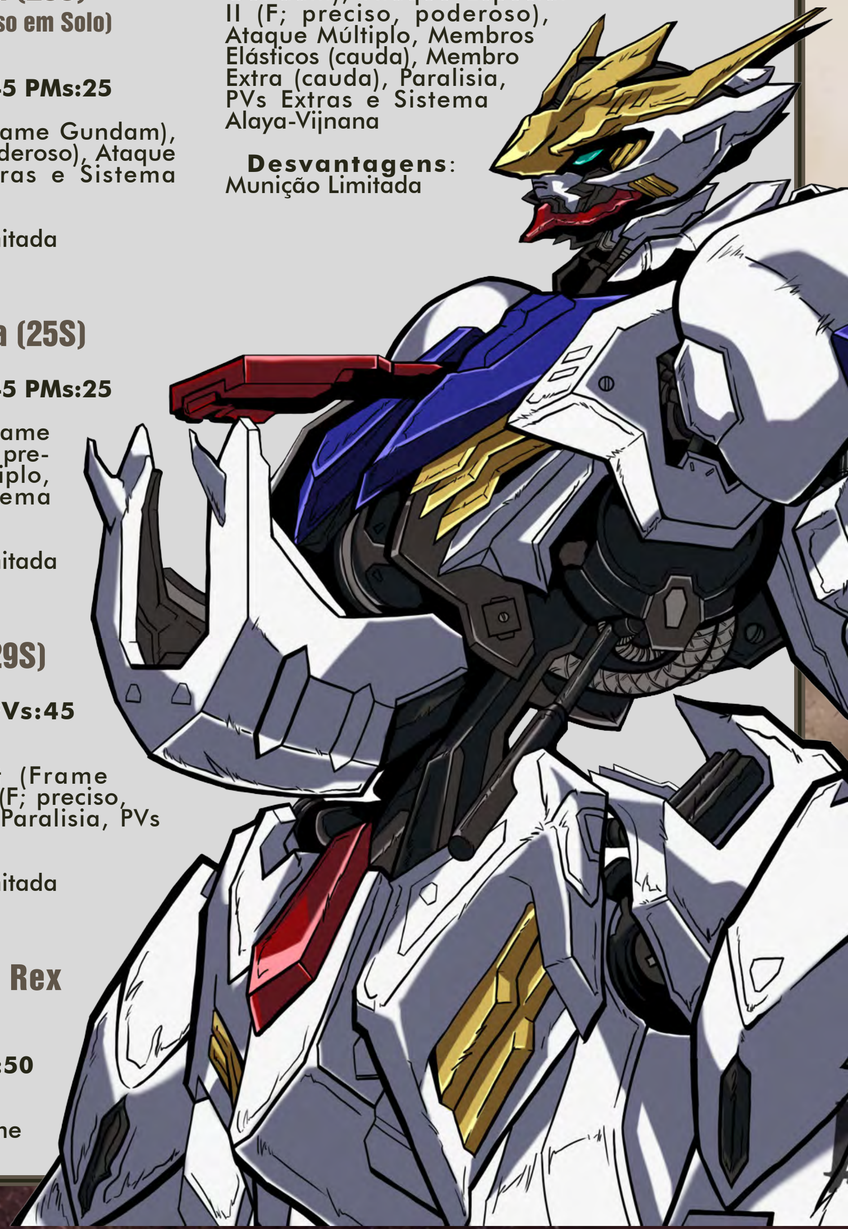
Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Barbatos Lupus Rex (33S)

F7, H0, R5, A5, PdF4; PVs:50 PMs:30

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial II (F; preciso, poderoso), Ataque Múltiplo, Membros Elásticos (cauda), Membro Extra (cauda), Paralisia, PVs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada



Gundam Gusion (15S)

F4, H0, R4, A4, PdF2; PVs:20 PMs:20

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; poderoso)

Desvantagens: Munição Limitada, Lento

Gundam Gusion Rebake (21S)

F4, H0, R4, A3, PdF4; PVs:20 PMs:20

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; poderoso), Escudo, Membros Extra x2 (Braços Extras) e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Gusion Rebake Full City (29S)

F5, H0, R5, A4, PdF5; PVs:25 PMs:20

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (F; poderoso), Escudo, Membros Extra x2 (Braços Extras), Paralisia, PMs Extras, Tiro Múltiplo e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

Gundam Flauros (Ryusei-Go) (29S)

F4, H0, R5, A4, PdF6; PVs:25 PMs:35

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial (PdF; penetrante), Carga Extra*, Escudo, Forma Alternativa (Shelling Mode), PMs Extras, Tiro Múltiplo e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada

GUNDAM IRON BLOODED ORPHANS

Shelling Mode (Canhão da Galáxia) (29S)

F2, H0, R5, A4, PdF7; PVs:25 PMs:35

Vantagens: Mobile Suit (Frame Gundam), Ataque Especial II (PdF; dano gigante, poderoso, penetrante), Forma Alternativa, PMs Extras e Sistema Alaya-Vijnana

Desvantagens: Munição Limitada.

**Vista no suplemento Arquivos do Sabre.*

Personagens

(A característica marcada com "" é o Nicho do personagem)*

Orga Itsuki (7N)

Ex-Líder da Terceira Divisão da CGS e Chefe da Tekkadan até o fim dela. Ele se importa muito com seus companheiros, considerando seu grupo uma família e não um bando de mercenários. Ele e Mikazuki sempre foram muito próximos, desde a infância. O vínculo fraterno deles tornou-se ainda mais forte do que qualquer outro membro. Farto dos abusos que ele e seus companheiros sofriam da Primeira Divisão da CGS, Orga lidera um motim que expulsa a maioria do grupo da CGS. Ele então renomeia a divisão para Tekkadan e promete completar a missão original da CGS de escoltar Kudelia Aina Bernstein para a Terra.

F0,H2*, R1, A0, PdF0; 5PVs, 5 PMs.

Vantagens: Patrono (Teiwaz), Sistema Alaya-Vijnana (2 dados); Perícia: Manipulação; Especialidade: Pilotagem, Mecânica e Rastreio

Desvantagens: Devoção (cuidar do bem-estar da Tekkadan)

Mikazuki Augus (7N)

Mikazuki é um indivíduo calmo e tranquilo, tem uma personalidade descontraída e é devotado a seus companheiros, apesar de parecer sem emoção e sem graça na maioria das vezes. Ele é uma pessoa extremamente focada quando deseja aprender ou fazer alguma coisa. Mas com seus inimigos ele é implacável e não tem remorso em matá-los a sangue frio. Ele é o piloto do Gundam Barbatos e suas habilidades de combate e crueldade inspiraram medo entre os inimigos de Tekkadan. Ele é muito leal a seu amigo Orga Itsuka e segue firmemente qualquer ordem ou pedido sem questionar. Por outro lado, devido à sua formação como soldado infantil, ele tem dificuldade em interagir com pessoas fora de Tekkadan e tem um entendimento limitado de meninas e relacionamentos. Depois dos feitos da Tekkadan na Terra, Mikazuki ficou conhecido como o *Demônio da Tekkadan*.

F0, H1, R3*, A0, PdF1; 15PVs, 15PMs (7N)

Vantagens: Patrono (Tekkadan), Piloto Ás, Sistema Alaya-Vijnana II (3 dados); Especialidade: intimida-

ção, mecânica, pilotagem.

Desvantagens: Devoção (obedecer o Orga), Inculto (não sabe ler e escrever) e Munição Limitada.

Akihiro Atland (7N)

Desde de pequeno, Akihiro se tornou um resto humano, constantemente jogado em situações em que se pode morrer a qualquer hora e em qualquer lugar. Isso fez com que ele sentisse frio, ficasse retraído e se mostrasse grosseiro, como demonstrado quando ele disse a Orga que obedeceria a qualquer ordem de alguém se eles estiverem em posição de autoridade. Mesmo tendo esse jeito turrão e rabugento, Akihiro se importa muito com todos da Tekkadan, principalmente aqueles que um dia foram considerados restos humanos. Ele é o piloto do Gundam Gusion Rebake e tem uma rivalidade amigável com Mikazuki e é frequentemente visto malhando. Ele muitas vezes assume a liderança durante operações perigosas.

F1, H2, R2*, A0, PdF0;10PVs, 10PMs.

Vantagens: Patrono (Tekkadan), Sistema Alaya-Vijnana (2 dados); Perícia: Esportes

Desvantagens: Código de honra (heróis) e Devoção (proteger todos da Tekkadan)

Norba Shino (7N)

Shino é um rapaz alegre, divertido e brincalhão. Ele sempre tenta animar seus amigos, e em missões sempre trabalha duro para garantir sua sobrevivência. Ele tem uma excentricidade em relação seus Mobile Suit, costuma chamá-los por "Ryusei-Go", além de pintá-los com um esquema de cores magenta com um par de olhos desenhados na cabeça das unidades, pois ele acredita que isso ajuda a impulsionar o espírito de luta do grupo. Ele é um dos principais pilotos em Tekkadan, ao lado Mikazuki e Akihiro.

F0, H2*, R2, A0, PdF1; PVs:10, PMs:10

Vantagens: Patrono (Tekkadan), Sistema Alaya-Vijnana (2 dados); Perícia: Máquinas

Desvantagens: Insano (compulsivo: fazer alguma brincadeira ou piada) e Munição Limitada.

Ride Mass (5N)

Ride é um garoto despreocupado. Sempre que alguém próximo a ele se machuca ou morre, ele fica furioso, agindo de forma imprudente. Ele tem um ótimo dom artístico, tendo sido responsável por projetar o emblema da Tekkadan. Ele também é o responsável por pintar o emblema na torre principal do grupo e no Isaribi (a nave de transporte da Tekkadan). Ele também parece ser responsável por pintar os Mobile Suit após os reparos. Muito de seus grafittis pode ser visto nas paredes do Isaribi.

F0, H1*, R1, A0, PdF1; PVs:5, PMs:5

Vantagens: Patrono (Tekkadan), Sistema Alaya-Vijnana (2 dados); Especialidades: Pintura, Desenho e Pilotagem.

Desvantagens: Munição Limitada

LÉO "KONDO" AGUIAR

3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

GUILHERME DEI SVALDI

GUILHERME DEI SVALDI é administrador pós-graduado, editor-chefe da **Jambô**, onde é responsável pela publicação de mais de 200 títulos, e sócio fundador da **Nerdz**, rede de lojas geek com unidades em Porto Alegre e Curitiba. Também é um dos co-criadores de **Tormenta**, o maior cenário de fantasia brasileira, além colunista da **Dragão Brasil**, maior revista de RPG e cultura nerd do país.

Lista de livros resumida:

- ***Tormenta RPG***
- ***Tormenta20***
- ***Ataque a Khalifor***
- ***Crônicas da Antologia Volume 2 (com o conto Dedicação).***

Ele foi um dos responsáveis diretos pela volta do 3D&T, com um novo manual. E mesmo com toda correria em meio ao isolamento social e a entrega do maior projeto de RPG do Brasil, o Tormenta20, Dei Svaldi nos cedeu um pouco do seu tempo para nos responder algumas perguntas.

1 - Para começarmos, você poderia falar sobre quem é o Guilherme e de onde veio a vontade de criar uma editora?

Se eu tivesse que me definir em uma palavra (ou uma classe?) seria "nerd" mesmo. Desde criança gosto de fantasia, literatura, quadrinhos, videogames etc. Comecei no RPG com um livro-jogo Fighting Fantasy (na época, "Aventuras Fantásticas") e não parei mais desde então. É claro que, como qualquer pessoa, tenho outros gostos e interesses. Mas o que mais me define é meu gosto por mundos fantásticos.

A ideia da editora foi minha e de meu irmão (meu sócio até hoje). Eu estava no início da faculdade de administração, queria fazer alguma coisa e uma editora era algo que poderíamos começar numa escala pequena e ir crescendo aos poucos, se as coisas dessem certo. Felizmente, elas deram!

2 - Tormenta pode ser considerado hoje o maior cenário de RPG nacional. A quais fatores você atribui esse sucesso?

Essa é uma pergunta complexa, sobre a qual eu poderia escrever um artigo inteiro! Processos intrincados como o sucesso ou fracasso de um produto normalmente não ocorrem por um único fator, mas por uma conjunção deles. No caso de Tormenta, em primeiro lugar, há a própria qualidade do material. Os materiais da marca são feitos com esmero e carinho, por pessoas que já provaram sua competência em outros projetos. Indo direto ao ponto: Tormenta é bom. Algumas pessoas podem não gostar, é claro, e não há nada de errado nisso. Nem todos gostam de tudo. Mas em termos técnicos, o material da marca é muito bem feito.

Além disso, há o fato de estarmos trabalhando há muito tempo nesse universo. A história de Arton hoje é riquíssima — um tipo de profundidade que só se atinge com o tempo. E, comparando com títulos importados, há o fato de ser um material feito por brasileiros para brasileiros. Sabemos o gosto do nosso público, porque ele é o nosso gosto também! E estamos por aqui. Se você não gosta de algo em Tormenta, pode nos falar. Nem sempre vamos mudar, claro, mas nós escutamos nossos leitores e jogadores. Ter esse tipo de contato com escritores de fora é mais complicado.

3 - De "O Inimigo do Mundo" até "A Deusa no Labirinto", qual a importância dos romances para a expansão da marca Tormenta?

Essa pergunta possui certa relação com a anterior. Os romances de Tormenta são parte da profundidade do cenário. Eles enriquecem os jogos (e são enriquecidos por eles). Um elemento peculiar de Tormenta são as pessoas que "leem Tormenta", acompanhando a trama geral do universo sem jogar RPG. Elas leem os manuais e suplementos de jogo não pelas regras, mas para saber o que está acontecendo no mundo de Arton. Isso é incrível, porque Tormenta hoje é um mundo tão vivo e rico que permite esse tipo de envolvimento. Mas, é claro, os romances levam toda essa história a um nível mais profundo.

4 - Como surgiu a ideia do Tormenta 20 e qual o futuro de Tormenta, tanto com jogos quanto romances?

Tormenta20 surgiu por dois motivos: o primeiro, para comemorar as duas décadas do cenário — uma marca espantosa mesmo para universos fictícios norte-americanos e europeus! O segundo motivo é que, ao longo dos anos, acumulamos muito conhecimento sobre o jogo e muito feedback dos fãs. Queríamos usar isso para entregar um jogo ainda melhor. Mas, para isso, um simples suplemento não seria o bastante. Precisávamos de um jogo inédito inteiro.

5 - Por que voltar com 3D&T? E qual futuro da linha dentro da editora?

Porque 3D&T possui um lugar especial dentro da linha da editora. Enquanto Tormenta é focado em fantasia épica, 3D&T serve para esse gênero, mas também para todos os outros. Queremos levar 3D&T a novos patamares... só precisamos terminar o Tormenta20 primeiro! A ideia é que 3D&T tenha uma edição nova tão dedicada quanto Tormenta teve.

Agradecemos pelo tempo cedido para a entrevistas e desejamos sucesso para a editora, Tormenta e o 3D&T. Muito obrigado e Henshin!

LÉO "KONDO" AGUIAR E EQUIPE TOKYO DEFENDER.

FINAL FANTASY TACTICS

FINAL FANTASY TACTICS
PARTE III

Essa adaptação foi originalmente produzida e adaptada para D&D 5º edição pelo Tio Lipe. Você pode conferir a publicação original nesse link: https://www.mundoscolidem.com.br/final-fantasy-tactics-para-5a-edicao-parte-vi/

Adaptação para 3D&T: Wellington botelho

JOBS FÍSICOS ESPECIAIS

Algoz (Dark Knight)

Este guerreiro mágico usa sua própria força vital como combustível para os seus poderes, desintegrando todos que se opõe a ele. Algozes são guerreiros que executam ataques físicos à distância imbuídos de energia sombria, sacrificando seu PV no lugar do PM para ativar algumas habilidades. Eles são extremamente agressivos e possuem uma enorme quantidade de PV.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Demoníaco (A): o algoz sacrifica sua energia vital para enfraquecer o espírito de um alvo, fortalecendo o seu próprio. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e cure metade do dano causado do seu PM (arredonde para baixo). Custo: 3 PVs. Alcance 3.

Sacrilégio (A): o algoz usa o seu próprio sangue como arma para ferir todos os adversários a sua volta (área 2; apenas inimigos). Faça um ataque mágico (FA = PV + H + 1d6) contra a FD de todos os alvos. Caso o alvo seja atingido, cause 2d6 + R de dano mágico de treva e ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição lento. **Custo**: 4 PVs. Alcance pessoal.

Sanguinário (A): o algoz invoca uma força vampírica que suga a vitalidade de um alvo e recupera a si mesmo. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e cure metade do dano causado do seu PV (arredonde para baixo). **Custo**: 3 PVs. Alcance 3.

Vingança (A): o algoz invoca uma energia vingativa que o liga a um adversário, corroendo-o por dentro. Faça um ataque mágico (FA = PV + H + 1d6) contra a FD de um alvo no alcance, causando a diferença entre o PV máximo e o atual do algoz como dano mágico no alvo. Custo: 3 PVs. Alcance 3.

Fôlego Físico (R): caso receba um ataque que deixe o seu PV igual ou inferior à metade, cure imediatamente R+7 do seu PV (não pode ser usado caso receba a condição incapacitado). Pode-se usar esta habilidade uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Robusteza (S): Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs com R0, 7 PVs com R1, 14 PVs com R2...).

Veemência (S): no início de uma rodada, escolha aumentar o dado de dano de seus ataques e habilidades em mais 1d6. Contudo, até o início da próxima rodada, todo dano que o algoz receber aumentarão o seu dado de dano em mais 1d6. Deve-se fazer esta escolha antes do primeiro combatente agir na rodada.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

FINAL FANTASY TACTICS

Paladino (Holy Knight)

Batizado pela luz divina, este guerreiro pune seus inimigos com poderosos ataques mágicos. Paladinos são guerreiros de convicção inabalável, conhecidos por seus ideais de honra e justiça, e tendo sido ensinados na arte da espada divina, usando seus poderes para atacar alvos à distância e impor condições sobre eles. Paladinos geralmente juram votos de lealdade à uma casa nobre ou à realeza, cujo ritual ocorre sob a benção da Igreja.

Proficiências: armas simples e militares

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Benção (A): o paladino converte sua força vital numa prece, ajudando um aliado. Gaste até R+5 do seu PV para curar o dobro do valor do PV de um aliado adjacente. Custo: PV variável. Alcance 1.

- Julgamento (A): o paladino força o julgamento divino sobre um alvo. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição imóvel. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Purificação (A): o paladino invoca a luz divina sobre um alvo, ofuscando-o. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição cego. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Raio Divino (A): o paladino conjurar a fúria divina sobre um alvo, calando-o. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição mudo. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Ruína Sagrada (A): o paladino lança a sua frente a punição divina. Faça um ataque físico (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa) numa linha à sua frente até o limite do alcance, afetando a todos que estiverem nela (apenas inimigos) e causando o dano em quem for atingido. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição confuso. Custo: 4 PMs. Alcance 5.

Protetor (R): caso esteja usando um escudo, pode-se gerar redutor de FA-2 em todos os ataques físicos contra um aliado (somente um) à sua escolha durante uma rodada. Alcance 1.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Vingador (Divine Knight)

Também conhecido como a "espada de deus", este guerreiro é versado tanto em espada quanto nos textos sagrados da Santa Ajora. Os vingadores são os cavaleiros da Igreja de Glabados, sendo o

seu braço armado mais poderoso. Possuindo poderosas técnicas secretas, eles são capazes tanto de ferir quanto de destruir as forças de seus inimigos.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Destruir Arma (A): faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e a arma que o alvo estiver empunhando perderá 2 de durabilidade (caso o alvo não possua algo que possa ser destruído, some 1d6 extra ao dano total causado). Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Destruir Armadura (A): faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e a vestimenta que o alvo estiver usando perderá 2 de durabilidade (afete o escudo ou um acessório do alvo caso ele não possua uma vestimenta que possa ser destruída, nesta ordem. Caso ele não possua algo que possa ser destruído, some 1d6 extra ao dano total causado). Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Destruir Potência (A): faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e diminua o dano em FA-2 durante o valor de F rodadas. Custo: 5 PMs. Alcance 3.

Destruir Resistência (A): faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e a condição vulnerável (escolha um tipo) no alvo. Custo: 5 PMs. Alcance 3.

Trespassar (R): caso aplique a condição incapacitado num alvo devido um ataque físico de espada (curta ou longa), imediatamente ataque um novo alvo. Alcance 1.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

Penetrante (S): receba +2 na FA no ataque físico com uma espada (curta ou longa) sempre que atacar um alvo que esteja usando uma vestimenta que forneça bônus para a sua FD e/ou um escudo.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Geomante (Geomancer)

Um guerreiro ligado intimamente ao mundo natural, usando seus dons mágicos para despertar os poderes dormentes sob o solo. Os geomantes são poderosos lutadores que podem usar de magia elemental associada ao terreno onde seus adversários estão para causar pequenos danos, mas principalmente condições.

Proficiências: armas simples e militares.

Habilidades: escolha uma por nível ou uma do seu job básico.

Geomancia (A): o geomante invoca a força natural do terreno e a usa como sua, afetando todos numa pequena área (área 2). Faça um ataque mágico (FA = PM + H + 1d6) contra a FD de todos os alvos, causando 1d6 + R de dano mágico (alguns terrenos possuem um elemento associado). Caso o alvo seja atingido, compare o resultado do ataque à A dele, causando uma condição específica conforme o terreno caso supere a A. Ao adquirir esta habilidade, escolha dois tipos de terreno. Esta habilidade pode ser adquirida até 4 vezes. Custo: 1 PM. Alcance 5.

Fúria Natural (R): caso seja alvo de um ataque físico qualquer, faça imediatamente um ataque usando a habilidade Geomancia contra o agressor (afeta apenas ele, não tendo o efeito em área da habilidade). Deve-se ter a habilidade Geomancia para adquirir esta. Custo: 1 PM. Alcance 5.

Fortitude (S): sua FD será igual a 5 + H + R, desde que não receba bônus de vestimentas.

Potência (S): ao usar um machado, role novamente qualquer resultado "1" que obtiver nos dados de dano, mas deve utilizar o novo resultado.

Ignorar Terreno (M): a personagem não terá o seu deslocamento afetado e nem receberá efeitos ou dano devido a terrenos, podendo inclusive ficar submersa e andar sobre a lava.

Terrenos: cada tabuleiro de batalha terá um tipo de terreno predominante, podendo ou não ter alguns tipos localizados (como ser parcialmente coberto por água, pântano, areia fofa ou neve). Levando isto em consideração, a habilidade Geomancia só funcionará caso a personagem possua domínio do tipo de terreno sobre o qual o alvo está. Desta forma, segue abaixo a lista dos oito tipos de terrenos que podem ser dominados, a condição e o tipo de dano mágico que eles causam.

- *Aquático / Nevado: dano mágico de água e condição mudo.*
- *Deserto / Árido: dano mágico de fogo e condição cego.*
- *Estepe / Planície: dano mágico e condição imóvel.*
- *Florestal / Planta: dano mágico e condição adormecido.*
- *Montanha / Subterrâneo: dano mágico de terra e condição lento.*
- *Necrótico / Cemitério: dano mágico de treva e condição vulnerável (físico).*
- *Pântano / Mangue: dano mágico de água e condição envenenado.*
- *Urbano / Construções: dano mágico de terra e condição confuso.*

MISSÕES

No mundo de Final Fantasy Tactics, é comum que as personagens dos jogadores pertençam a uma organização que as patrocina ou atuem como mercenárias, sendo contratadas para as mais diversas missões. Uma missão é um trabalho específico que deve ser realizado pelas personagens, dentro de um limite de tempo ou não, a fim de recebe-rem um pagamento ao seu final. Missões são a base da maior parte das aventuras vividas em Final Fantasy Tactics, muitas vezes levando a história para locais interessantes ou servindo de apoio para o fortalecimento das personagens.

As missões podem ser das mais variadas: escoltar um comerciante e sua caravana, matar uma horda de monstros que está tentando destruir uma vila, proteger um nobre de pessoas que desejam matá-lo, assassinar um influente líder local, etc. (o teor delas irá variar conforme a personalidade do grupo). Ao completá-las com sucesso, o grupo será premiado a altura do seu esforço, seja com dinheiro, itens, benefí-

cios sociais ou até artefatos. Caso o pagamento seja em dinheiro, cada personagem receberá uma quantia conforme o seu ranque:

Ranque D = entre 1.600 e 2.000 Gil;

Ranque C = entre 3.200 e 4.000 Gil;

Ranque B = entre 4.800 e 6.000 Gil;

Ranque A = entre 6.400 e 8.000 Gil;

Ranque S = 9.000 Gil ou mais.

O job ladino possui uma habilidade chamada Lucrar que aumenta o ganho em dinheiro ele ao concluir uma missão ou por realizar um saque.

SAQUES

Ao final de um combate, o grupo poderá pilhar os bens dos inimigos derrotados se assim desejar e tiver tempo, obtendo dinheiro e/ou equipamentos extras. O tipo de saque obtido varia conforme o inimigo derrotado: adversários humanos podem deixar para trás itens e/ou dinheiro; já monstros deixam materiais feitos a partir de seus corpos que podem ser vendidos em cidades em troca de dinheiro. A quantidade de dinheiro que pode ser obtida de cada inimigo derrotado varia conforme o seu ranque:

Ranque D: 1d10 x 50 Gil;

Ranque C: 2d10 x 50 Gil;

Ranque B = 3d10 x 50 Gil;

Ranque A = 4d10 x 50 Gil;

Ranque S = 5d10 x 50 Gil

(divida o somatório de dinheiro obtido entre cada personagem do grupo).

Além do dinheiro, solicite que cada jogador role 1d ao final de um combate contra adversários humanos. Cada valor igual ou acima de "4" no dado fornece um item saqueado para o grupo. Peça então para que os jogadores bem-sucedidos testem 1d6 novamente, definindo assim o tipo de item que obtiveram:

Role 1d na tabela abaixo	
Resultado	Efeito
1	medicamento
2	arma
3	escudo
4	acessório
5	armadura
6	o jogador escolhe

Caso o item seja um medicamento, escolha um conforme o ranque do adversário:

Ranque D = poção menor, antídoto, colírio ou hino;

Ranque C = poção maior, éter menor ou tônico;

Ranque B = lábios, piquete ou fênix;

Ranque A = poção suprema, éter maior ou remédio;

Ranque S = elixir ou hidromel.

Já os demais itens serão sempre os melhores que os adversários possuíam. Concluído o saque de itens, todos os demais equipamentos dos adversários estarão inutilizáveis e/ou sumirão com seus corpos após morrerem. Caso um ou mais adversários possuam artefatos, substitua o saque de itens por eles o os forneça ao grupo automaticamente.

Em geral, todos os saques obtidos pelo grupo durante uma missão pertencerão a ele, mas alguns empregadores poderão ser exigentes e cobrar uma taxa sobre o lucro das personagens ou a posse de um item em particular. O job ladino possui uma habilidade chamada Lucrar que aumenta o ganho em dinheiro ele ao concluir uma missão ou por realizar um saque.

BENEFÍCIOS E CONDIÇÕES

Muitas magias, algumas habilidades e certos itens podem gerar bônus especiais ou penalidades únicas para as personagens. Os benefícios são bônus únicos que melhoram os status do alvo, tornando-o temporariamente mais forte e fornecendo vantagens. Já as condições são penalidades temporária que limitam suas capacidades, geralmente causando desvantagens. Os efeitos e formas de cancelar de cada benefício e condição estão descritas nelas, bem como suas durações (terminam ao final da última rodada do efeito).

Veja abaixo a lista de benefícios:

Barreira

Duração: valor da Habilidade de quem o causou em rodadas.

A personagem está protegida contra magias, recebendo apenas metade de qualquer dano mágico (independente do elemento associado; arredonde para baixo). Receber a condição vulnerável cancela este benefício.

Flutuando

Duração: uma cena.

A personagem está levitando pouco acima do solo, não sendo afetada por habilidades e magias do elemento terra, não recebendo penalidades devido a terreno ruim e não terá o seu movimento afetado ao atravessar os quadrados ocupados por unidades que não estejam flutuando.

Invisível

Duração: uma cena ou até ser cancelado.

A personagem está invisível, sendo impossível de ser rastreada de qualquer forma (mesmo por som e cheiro). Ela não pode ser alvejada diretamente por um ataque, exceto em área. Além disso, seus ataques possuem vantagem. Este

benefício é cancelado imediatamente após a personagem receber qualquer dano ou fazer uma ação ofensiva, revelando a sua posição.

Proteção

Duração: valor da Habilidade de quem o causou em rodadas.

A personagem está protegida contra os ataques físicos, recebendo apenas metade de qualquer dano físico (arredonde para baixo). Receber a condição vulnerável cancela este benefício.

Rapidez

Duração: valor da proficiência de quem o causou em rodadas.

A percepção sensorial da personagem foi acelerada, aumentando a sua velocidade corporal. Ela poderá fazer duas reações por rodada, sua Velocidade será dobrada (aumentando também o valor da sua Iniciativa), e receberá FD+2. Receber a condição lento cancela este benefício.

Renascer

A personagem está protegida contra a morte, continuando no combate mesmo após ter caído. Caso receba a condição incapacitada, cancele-a imediatamente e a personagem cura R+5 PVs, mantendo-se de pé e lutando. Após ser usado uma vez, este benefício é cancelado. **Duração**: uma cena ou até ser cancelado.

Refletir

Duração: valor da proficiência de quem o causou em rodadas

a personagem não pode ser alvo de magias (mesmo de aliados e/ou em área), devendo rolar 1d-2 para ver o que acontece:

Role 1d-2 na tabela abaixo	
Resultado	Efeito
1	acerta um quadrado vazio.
2	acerta um aliado no alcance da magia.
3	acerta um inimigo no alcance da magia.
4	acerta quem conjurou.

Regenerar

Duração: uma cena.

A personagem cura, uma vez por rodada e no início do seu turno, um décimo do seu PV máximo (arredonde para baixo). Receber as condições envenenado, incapacitada e petrificada cancela este benefício.

Veja abaixo a lista de condições:

Adormecido

Duração: uma cena ou até ser cancelada.

A personagem fica sonolenta e dorme, estando inconsciente. Ela não poderá fazer qualquer ação, reação e movimento. Atacá-la neste estado gera vantagem no teste. Nestes casos ela será considerada indefesa e sua Habilidade não é levada em conta para calcular a FD, e ela também não pode rolar 1d; sua única FD será apenas pela Armadura. Esta condição é cancelada imediatamente após ela receber qualquer dano. **Cego**: a personagem não consegue enxergar direito, afetando suas ações físicas. Um cego sofre um redutor de H–1 para fazer ataques corporais, e H–3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H–1 para ataques à distância e esquivas). Um cego também sofre um redutor de H–1 para notar inimigos escondidos, utilizando apenas seus outros sentidos (em algumas situações, caso você não consiga ouvir ou cheirar, o teste nem mesmo será permitido). Sentidos Especiais como Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raio X são anulados pela cegueira. **Duração**: uma cena.

FINAL FANTASY TACTICS

Confuso

Duração: uma cena ou até ser cancelada.

A mente da personagem está confusa, não conseguindo distinguir a realidade. Suas ações não serão mais controladas pelo jogador, devendo-se rolar 1d toda rodada para determinar o que ela fará:

Role 1d na tabela abaixo	
Resultado	Efeito
1	não fará nada, permanecendo onde está.
2	atacará a si mesma com sua arma (sucesso automático).
3	atacará o inimigo mais próximo, ou ao menos tentará se aproximar o máximo que puder.
4	atacará o aliado mais próximo;
5	tentará ajudar o inimigo mais próximo.
6	tentará ajudar o aliado mais próximo.

OBS: *Esta condição é cancelada imediatamente após ela receber qualquer dano.*

Encantado

Duração: uma cena ou até ser cancelada

A personagem está fascinada pelo adversário. Em combates a personagem trocará de lado, ajudando os inimigos e lutando contra seus aliados. Fora de combates, o adversário que a fascinou terá vantagem em todos os testes sociais contra ela. Esta condição é cancelada imediatamente após ela receber qualquer dano.

Envenenado

Duração: uma cena.

A personagem recebe, uma vez por rodada e no início do seu turno um décimo do seu PV máximo de dano não absorvível (arredonde para baixo). Receber o benefício regenerar e as condições incapacitada e petrificada cancela esta condição.

Exausta

A personagem deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora.

Furioso

Duração: uma cena.

A personagem perdeu completamente a razão, entregando-se aos seus instintos e cólera. Ela não poderá fazer qualquer outra ação que não seja atacar fisicamente o inimigo mais próximo, não podendo usar habilidades ou magias. Contudo, este estado fortalece o seu dano físico, aumentando em FA+2 o dano total que ela é capaz de causar. Receber as condições adormecida e incapacitada cancelam esta condição.

Imóvel

Duração: cena.

A personagem está presa ao local em que está, não podendo realizar o seu movimento por rodada (considere sua Velocidade igual a 0). Receber a condição incapacitada cancela esta condição.

Incapacitada

Duração: até ser cancelada ou a personagem morrer.

personagem está com seu PV zerado, ficando inconsciente. Ela não poderá fazer qualquer ação, reação e movimento. Contudo, ela não poderá ser atacada enquanto estiver com esta condição.

Ao final da terceira rodada após ter recebido esta condição, a personagem morrerá. Receber o benefício renascer cancela esta condição assim que for aplicada.

Lento

Duração: uma cena.

A percepção sensorial da personagem foi retardada, diminuindo a sua velocidade corporal. Ela não poderá realizar reações e deve optar entre fazer uma ação ou movimento na rodada (nunca ambos). Para determinar a movimentação máxima, considere que ele tem H–2, e também para rolar iniciativa e em todas as jogadas de esquivas. Receber o benefício rapidez cancela esta condição.

Mudo

Duração: uma cena.

A personagem torna-se incapaz de falar, atrapalhando na hora de conjurar magias. Ela terá desvantagem para fazer qualquer ataque mágico ou mental, seja de habilidades ou magias, e falhará automaticamente em qualquer ação que exija o uso da sua voz. um personagem mudo tem dificuldade para se comunicar, exceto com personagens ligados a vantagens ou desvantagens (Aliado, Mentor, Patrono, Protegido Indefeso...). Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis.

Petrificada

Duração: até ser cancelado.

A personagem teve seu corpo transformado em pedra, tornando-se uma estátua. Ela não poderá fazer qualquer ação, reação e movimento. Contudo, seu corpo se torna imune a dano, não podendo ser destruído.

Transformado

Duração: uma cena.

a personagem teve seu corpo transformado num sapo ou galinha. Ela não poderá usar reações e habilidades ou magias, e causará apenas metade do dano físico (arredonde para baixo).

Vulnerável

Duração: uma cena.

As defesas da personagem foram enfraquecidas, aumentando o dano que receberá. Ao ser aplicada, escolha qual tipo de dano ela afeta: físico ou mágico. A personagem então receberá 50% de dano adicional do tipo afetado pela condição. Receber o benefício barreira (mágico) ou proteção (físico) cancela esta condição.

Cancelando Condições:

Toda personagem pode gastar a sua reação, ao final do seu turno, para tentar cancelar uma única condição que esteja lhe afetando. Para isso, teste R ou H (dependendo da condição) contra uma classe de dificuldade fixa:

- ***Testes Fáceis:*** Dificuldade 6.
- ***Testes Médios:*** Dificuldade 10.
- ***Testes Difíceis:*** Dificuldade 14.

Rola-se 2d+H ou R. Se tirar um valor maior que o indicado pelo Mestre, você é bem sucedido. Pode-se fazer este teste quantas vezes quiser no combate ou cena, mas apenas uma vez por rodada, independentemente de quantas reações se possua.

Condições de Resistência:

- *adormecido;*
- *cego;*
- *envenenado;*
- *transformado;*
- *vulnerável.*

Condições de Habilidade:

- *confuso;*
- *encantado;*
- *furioso;*
- *imóvel;*
- *lento; e*
- *mudo.*

***OBS**: As condições exausta, incapacitada e petrificada não poderão ser canceladas desta forma.*

FINAL FANTASY TACTICS

NPCS

Ramza Beoulve

"O nome de Beoulve significa verdade e justiça! Não é uma ferramenta para ser usada para benefício próprio! Meu senhor pai lutou e morreu defendendo nosso povo contra Ordallia na Guerra dos Cinqüenta Anos. A Casa Beoulve agora não pode mudar seu propósito e lutar pelos interesses de uma coroa corrupta e aristocracia egoísta!"

Ramza Beoulve (25S)

F3, H4, R4, A2, PdF1, 30PVs e 30PMs

Antecedente (Nobre): a personagem conhece bem sobre a aristocracia e seus jogos de poder, pertencendo a uma das casas nobres de Ivalice. Tendo nascido com privilégios, ela detém uma posição de destaque na sociedade ivaliciana.

Job: Escudeiro (Squire).

Proficiência: armas simples e militares.

Defender (A): a personagem assume uma postura defensiva, gaste 1 PM para adicionar 1d6 à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico. Alcance Pessoal.

Focalizar (A): gaste 3 PMs e um movimento para dobrar Força no seu próximo ataque. Esta manobra não é cumulativa consigo mesma (por exemplo, você não pode gastar 6 PMs e dois movimentos para triplicar a característica). Alcance pessoal.

Resolução (A): remova as condições cego, mudo e envenenado que estejam afetando a personagem (cure todas de uma vez). Custo: 3 PMs. Alcance 1.

Tailwind (A): Esta magia acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva, a todos os aliados. **Custo**: 3 PMs. **Alcance** 3.

Chant (A): a personagem converte sua força vital numa prece, ajudando um aliado. Gaste até R+5 do seu PV para curar o dobro do valor do PV de um aliado adjacente. **Custo**: PV variável. Alcance 1.

Steel (A): Enquanto durar a magia, impede totalmente que os aliados do invocador dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico. Custo: 1 PM. Alcance 3.

Shout (A): Enquanto durar a magia, impede totalmente que o invocador dentro da área de efeito seja afetado por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeito da magia Pânico. Acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva. Acrescenta FA+2 para ataques físicos e mágicos. **Custo**: 5 PMs. Alcance pessoal.

Ultima (A): A mais poderosa técnica do jogo, está mágica inflige dano através da pura energia. Citação: "Afaste a vaidade e mostre a realidade! Ultima!". Faça o seu ataque mágico com FA (PMs+H+1d) contra a FD do alvo. Se vencer, cause H+2d+30 de dano no alvo. **Custo**: 10 PMs. Alcance 4.

Oportunidade (R): sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F+1d6. Alcance 1.

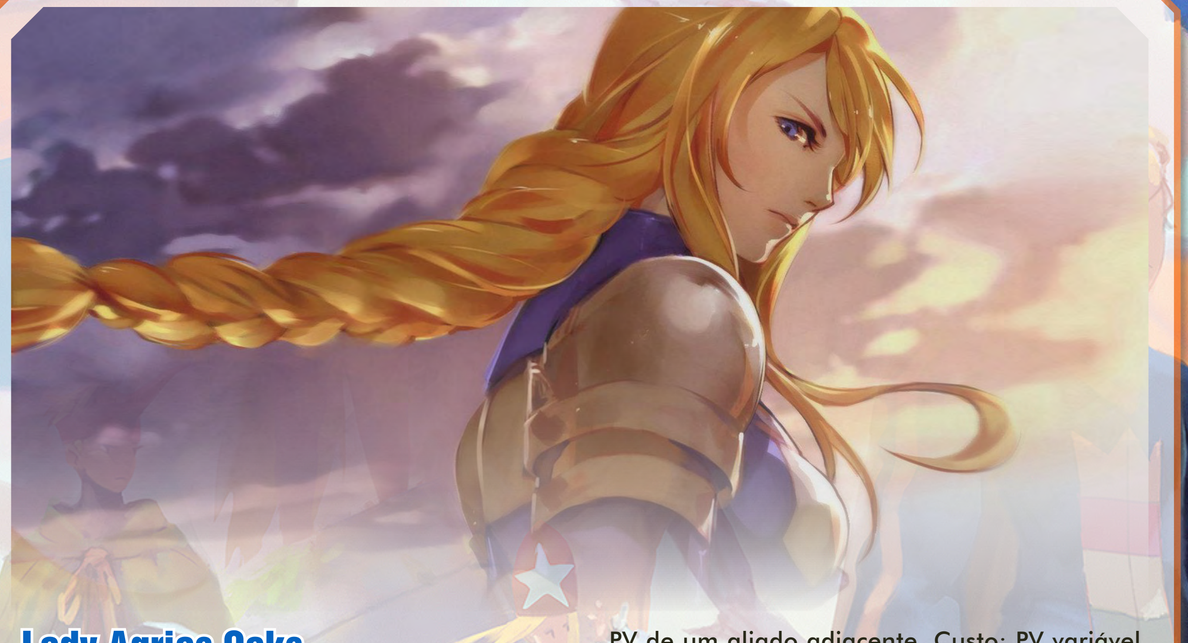
Veloz (M): você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Vantagens: Riqueza (Casa Beoulve), Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis , Má Fama (Herege da Igreja de Glabados), Procurado (Cavaleiros Templários), Protegido Indefeso (Alma Beoulve).

Perícias:Especializações em Montaria, Atletismo, História e Lábia. Sobrevivência (ermos).

Itens: Armadura Pesada (A+1), Bota de Batalha (H+1 para iniciativa), Espada Longa (FA+2).



Lady Agrias Oaks

"Você não tem orgulho, nem honra?"

Lady Agrias Oaks (23N)

F3, H3, R5, A2, PdF0, 25PVs / 25PMs [13]

Antecedente (Soldado): a personagem é uma recruta ou atuou durante o período da Guerra dos Cinquenta Anos, possuindo um vasto conhecimento militar e de táticas de batalha. Perícias: atletismo e intimidação.

Job: Paladino (Holy Knight).

Proficiências: armas simples e militares.

Benção (A): o paladino converte sua força vital numa prece, ajudando um aliado. Gaste até R+5 do seu PV para curar o dobro do valor do PV de um aliado adjacente. Custo: PV variável. Alcance 1.

Julgamento (A): o paladino força o julgamento divino sobre um alvo. Faça um ataque físico à distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição imóvel. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Purificação (A): o paladino invoca a luz divina sobre um alvo, ofuscando-o. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição cego. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Raio Divino (A): o paladino conjurar a fúria divina sobre um alvo, calando-o. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição mudo. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Ruína Sagrada (A): o paladino lança a sua frente a punição divina. Faça um ataque físico (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa) numa linha à sua frente até o limite do alcance, afetando a todos que estiverem nela (apenas inimigos) e causando o dano em quem for atingido. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição confuso. Custo: 4 PMs. Alcance 5.

Protetor (R): caso esteja usando um escudo, pode-se gerar redutor de FA-2 em todos os ataques físicos contra um aliado (somente um) à sua escolha durante uma rodada. Alcance 1.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Vantagens: Magia Branca, Paladino, Patrono (Lionsguard).

Desvantagens:Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Devoção (obedecer a Princesa Ovelia), Protegido Indefeso (Princesa Ovelia).

Perícias:Especializações em Atletismo, Furtividade, Intimidação, Montaria.

Itens: Espada Longa de Mitril (FA+2), Escudo Pesado de Mitril (FD+2), Armadura Pesada de Ouro (A+1).

FINAL FANTASY TACTICS

Delita Heiral

"É o seu nascimento e fé que está errado... não eu!"

Delita Heiral (25S)

F2, H5, R3, A2, PdF1, 25PVs / 25PMs

Antecendente (Plebeu): a personagem é um cidadão comum de Ivalice, tendo aprendido a trabalhar a terra e sempre viveu a serviço das casas nobres. Os anos durante e após a Guerra dos Cinquenta Anos foram difíceis, mas de alguma forma ela sobreviveu e conseguiu a chance de se aventurar.

Job: Paladino (Holy Knight)

Proficiências: armas simples e militares.

Benção (A): o paladino converte sua força vital numa prece, ajudando um aliado. Gaste até R+5 do seu PV para curar o dobro do valor do PV de um aliado adjacente. Custo: PV variável. Alcance 1.

Raio Divino (A): o paladino conjurar a fúria divina sobre um alvo, calando-o. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo. Caso o alvo seja atingido, ele deverá testar R-1 para evitar receber a condição mudo. Custo: 3 PMs. Alcance 3.

Protetor (R): caso esteja usando um escudo, pode-se gerar redutor de FA-2 em todos os ataques físicos contra um aliado (somente um) à sua escolha durante uma rodada. Alcance 1.

Encouraçado (S): some +1 na FD quando estiver usando armadura média ou pesada.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Job: Cavaleiro (Knight).

Desarmar (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Caso o acerte, o alvo é desarmado e a arma dele perderá 2 de durabilidade. Alcance 1.

Desbalancear (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Se o oponente sofrer qualquer dano, deve passar em um teste de Armadura para não ser derrubado e a vestimenta ou escudo dele perderá 2 de durabilidade (escolha um ao atacar). Alcance 1.

Desconcentrar (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Caso o oponente sofra qualquer dano, ele deve fazer um teste de Resistência para não perder a próxima ação. Alcance 1.

Enfraquecer (A): faça um ataque físico corpo a corpo. Se a FA vencer a FD adversária, ele deve fazer um teste de Armadura (além de sofrer danos normal). Se falhar, sofre uma penalidade de -1 em uma característica à sua escolha, até o fim do combate. Alcance 1.

Job: Escudeiro (Squire)

Oportunidade (R): sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F+1d6. Alcance 1.

Vantagens: Patrono (Ordem dos Cavaleiros do Céu do Sul), Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra.

Desvantagens: Devoção (ser o Rei de Ivalice), Segredo (agente duplo).

Perícias: Especialização em tratamento de animais, armadilhas, furtividade e montaria. Manipulação.

Itens: Espada Longa Ancestral Obra Prima (F+1; FA+2), Armadura Pesada de Ouro (A+1), Bota Veloz (some +2 a sua Habilidade para iniciativa).

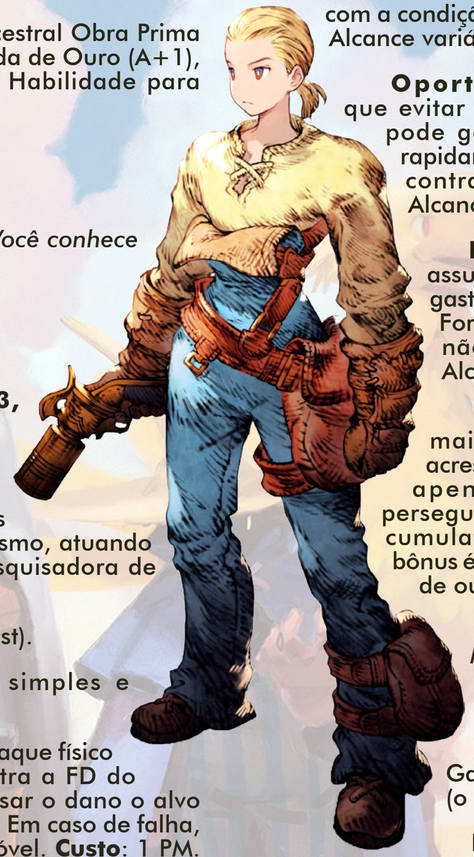
Mustadio Bunansa

"Eu sou um maquinista. Você conhece a história do meu comércio?"

Mustadio Bunansa (19N)

F1, H3, R3, A1, PdF3, 15PVs / 15PMs

Antecedentes (Explorador): a personagem estudou durante anos sobre os eventos anteriores ao Cataclismo, atuando como uma arqueóloga e pesquisadora de artefatos perdidos.



Job: Maquinista (Machinist).

Proficiências: armas simples e militares.

Leg Shot (A): Faça um ataque físico (FA = PdF + H + 1d6), contra a FD do alvo. Se vencer, além de causar o dano o alvo deve passar num teste de R-1. Em caso de falha, ele ficará com a condição Imóvel. **Custo**: 1 PM. Alcance variável (depende da arma).

Arm Shot (A): Faça um ataque físico (FA = PdF + H + 1d6), contra a FD do alvo. Se vencer, além de causar o dano, o alvo deve passar num teste de R-1. Em caso de falha, ele ficará com a condição Paralisado, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Custo: 2PMs. Alcance variável (depende da arma).

Seal Evil (A): Faça um ataque físico (FA = PdF + H + 1d6), contra a FD do alvo. Se vencer, além de causar o dano, o alvo deve passar num teste de R-2. Em caso de falha, ele ficará com a condição Petrificado. Custo: 5 PMs. Alcance variável (depende da arma).

Oportunidade (R): sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F+1d6. Alcance 1.

Defender (A): a personagem assume uma postura defensiva, gaste 1 PM para adicionar 1d6 à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico. Alcance Pessoal.

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Vantagens: Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código dos Heróis, Procurado (Igreja de Gablados), Protegido Indefeso (o pai Besrudio Bunansa).

Perícias: Especialização em acrobacia, atletismo, história e interrogatório. Máquinas, Sobrevivência (ermos).

Itens: Pistola Romandiana (FA+1), Armadura Média de Mitril (FD+2), Bota de Batalha (H+1 para iniciativa).

FINAL FANTASY TACTICS

Goffard Gaffgarion

"Você é realmente um tolo! Qual é a vida de uma garota, quando pesada contra o bem maior?"

Goffard Gaffgarion (20N)

F3, H4, R4, A3, PdF0, 42PVs / 20PMs

Antecedente (Soldado): a personagem é uma recruta ou atuou durante o período da Guerra dos Cinquenta Anos, possuindo um vasto conhecimento militar e de táticas de batalha.

Job: Algoz (Dark Knight).

Proficiências: armas simples e militares.

Demoníaco (A): o algoz sacrifica sua energia vital para enfraquecer o espírito de um alvo, fortalecendo o seu próprio. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e cure metade do dano causado do seu PM (arredonde para baixo). Custo: 3 PVs. Alcance 3.

Sanguinário (A): o algoz invoca uma força vampírica que suga a vitalidade de um alvo e recupera a si mesmo. Faça um ataque físico a distância (FA = F + H + 1d6) com uma espada (curta ou longa). Caso o acerte, cause o dano no alvo e cure metade do dano causado do seu PV (arredonde para baixo). Custo: 3 PVs. Alcance 3.

Defender (A): a personagem assume uma postura defensiva, gaste 1 PM para adicionar 1d6 à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico. Alcance Pessoal.

Oportunidade (R): sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F+1d6. Alcance 1.

Fôlego Físico (R): caso receba um ataque que deixe o seu PV igual ou inferior à metade, cure imediatamente R+7 do seu PV (não pode ser usado caso receba a condição incapacitado). Pode-se usar esta habilidade uma vez por descanso curto ou longo. Alcance pessoal.

Robusteza (S): Você se mantém em forma. Você ganha +2 Pontos de Vida por ponto de Resistência (3 PVs com R0, 7 PVs com R1, 14 PVs com R2...).

Veloz (M): Você corre mais rápido. Esta vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade apenas para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Teleporte). Este bônus é cumulativo com o adquirido de outros jobs.

Vantagens: Assustador, Patrono (Ordem dos Cavaleiros do Céu do Norte), PVs Extras x1.

Desvantagens: Devoção (Obedecer aos objetivos de Dycedarg Beoulve), Sanguinário, Segredo (Eliminar a Princesa Ovelia).

Perícias: Especialização em atletismo, intimidação, montaria e armadilhas.

Itens: Espada Longa de Mitril (FA+2), Escudo Pesado de Ouro (FD+2), Armadura Pesada de Placas (A+1), e Manopla do Poder (F+1).

WELLINGTON BOTELHO

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO.
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.